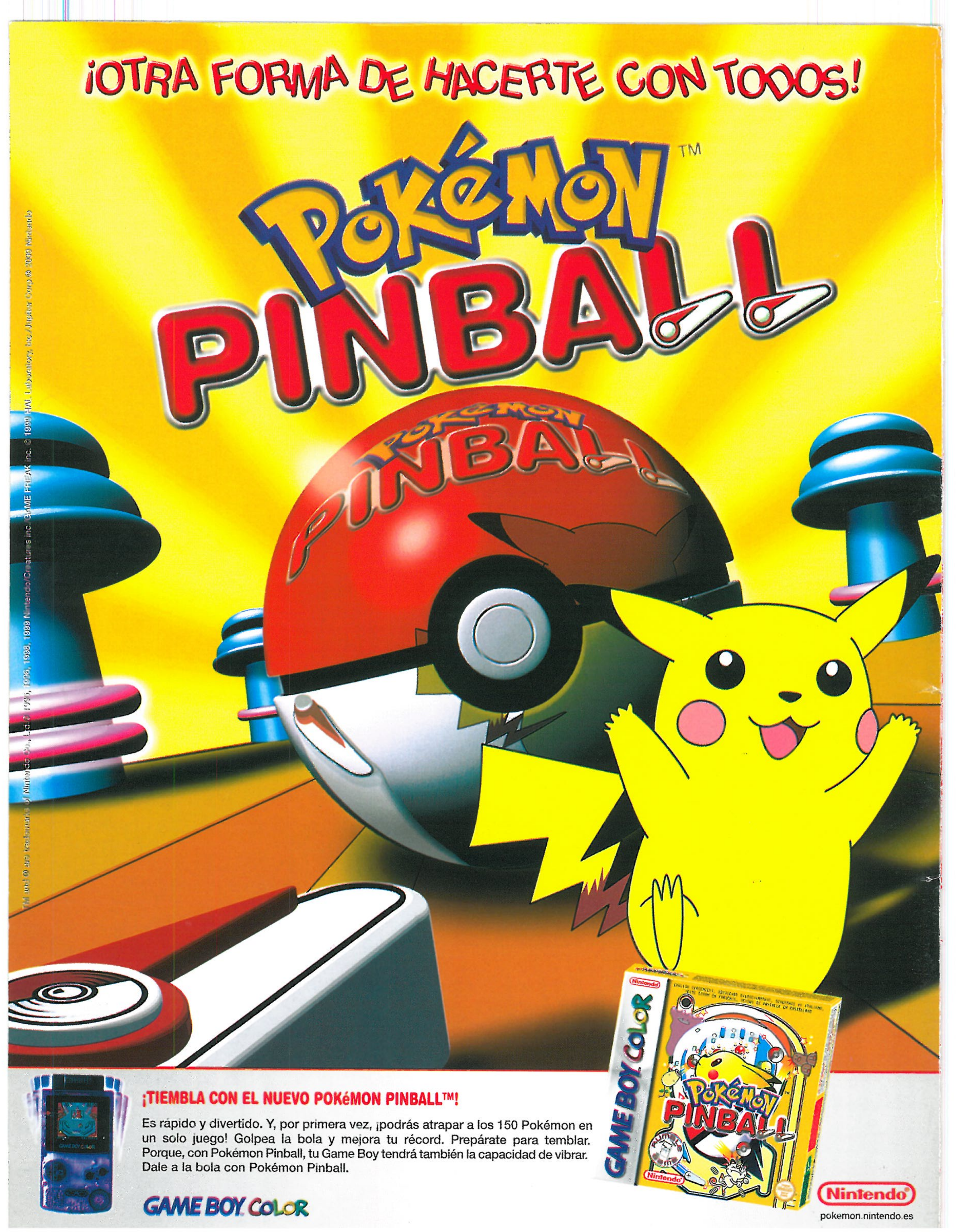

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
AÑO IX Nº 95 - 450 PTAS - 2,70 €
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
LAS NUEVAS CONSOLAS DE NINTENDO
GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
POKéMON SNAP, A FONDO
6 páginas con todas las claves para pasártelo en grande
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
El pinball que se lleva
Pokémon Pinball
8 424094 810024 00095
Guías de Operation Winback, Metal Gear Solid y Perfect Dark



¡OTRA FORMA DE HACERTE CON TODOS!
POKéMON™
PINBALL
¡TIEMBLA CON EL NUEVO POKéMON PINBALL™!
Es rápido y divertido. Y, por primera vez, ¡podrás atrapar a los 150 Pokémon en un solo juego! Golpea la bola y mejora tu récord. Prepárate para temblar. Porque, con Pokémon Pinball, tu Game Boy tendrá también la capacidad de vibrar. Dale a la bola con Pokémon Pinball.
GAME BOY COLOR
Nintendo
pokemon.nintendo.es



HA NACIDO UNA ESTRELLA

Japón y Europa unidas por la misma necesidad de conocer. **Primero en Japón, Nintendo se zambulló en la nueva generación del entretenimiento, presentando su GAMECUBE de la guisa que veis en estas imágenes.**

▶ **Londres no le fue a la zaga.** El pequeño pero encantador London Playhouse Theatre, en el centro de la capital británica, se convirtió en el centro de todas las miradas de la industria. Allí dieron la cara Satoru Shubata (presidente de Nintendo Europa), David Gosen (Director de Marketing), Jim Merrick (Director técnico de Nintendo América) y Shigeru Miyamoto (genio).

▶ **El espectáculo se quedó en Japón.** Es una feria japonesa de una compañía japonesa. A ver. Miyamoto hizo una demo en directo, tiempo real, del nuevo pad de control de GAMECUBE, y se pudieron ver más vídeos de juegos que mostraban el potencial de la nueva consola, como el de Star Wars, que no se vio en Londres.

▶ **Pero en Londres vimos a Shigeru** marcarse un baile de aúpa, sobre los acordes guitarreros de Pokémon Meowth. La fiesta era él, y la platea se venía abajo en aplausos.

▶ **La primera impresión** es unánime. Nintendo ha vuelto a inventar una máquina para jugar. La prensa de todo el mundo coincide, y no puede ser casual.

S U M A R I O

Nº 95 Octubre

El tema del mes

El futuro tiene esta cara

La cara de las recién presentadas GAMECUBE y Game Boy Advance. Nintendo las descubrió durante el Spaceworld japonés, y nos dejó jugar con la portátil, la Advance, también en el ECTS de Londres. En este reportaje os traemos todos los detalles y nuestra primera impresión sobre ambas consolas, juegos incluidos. Y la verdad, vaya pedazo de juegos que se vieron.

Pag. 8

Big N 6
Concurso Test Drive6-Titus the Fox 41
Concurso Hype 43
Minipreviews 16
Listas de éxitos y ventas 44
Zona Zero 68
Especial Trucos 70

Reportajes
GAME CUBE y Game Boy Advance 8
Pokémon Pinball 12
Batman Beyond 14

Novedades
Pokémon Snap 24
Turok 3 30
Perfect Dark GB 34
Hercules 36
X-Men 38
Carl Lewis Athletics 39
Hype Time Quest 40
MTV Skateboarding/ Barça Manager 42

Guías
Operation Winback 46
Perfect Dark 52
Guía Pokémon 54
Metal Gear Solid 62

El imprescindible

Turok 3

En el número anterior destacábamos la versión de Game Boy Color; ahora le ha tocado al hermano mayor. Y razones no le faltan. No sólo es el mejor Turok diseñado por Acclaim, sino además uno de los juegos más atractivos que puedes comprar este año para N64. Échale un vistazo, a ver qué tal.



Pag. 30



Pag. 16

▲ Rush 2049

Tenemos nuevo juego de coches en la oficina. Sí, es de los Rush de siempre, de los toda la vida. De los espectaculares y voladores. La tercera entrega, para ser exactos. Esta vez el viaje está más trabajado que nunca. Escenarios muy sólidos, gráficos supervistosos y un control más arcade que nunca.



Pag. 12

◀ Pokémon Pinball

Por fin se presenta en sociedad. Tenemos todos los datos y las primeras pantallas en castellano. Y cuando sepáis cómo es y lo que ofrece, no vais a resitir la tentación de tenerlo en vuestras manos. Está todo en esta detallada preview.

Perfect Dark ▶

No es una simple versión, sino un juego completamente nuevo. Con nuevo argumento, misiones, subjuegos, personajes. Rare ha vuelto a conseguir el milagro, esta vez sobre una Game Boy Color. Si te atreves...

Pag. 34



Pag. 14

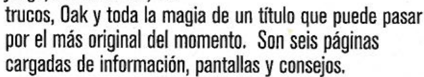
◀ Batman Beyond

El nuevo Batman llega en rigurosa primicia a Nintendo Acción. Ofrecemos las primeras imágenes de las dos versiones que tiene en marcha Kemco y que llegarán de la mano de Ubi en un par de meses. El superhéroe ha cambiado de aspecto, y de héroe "humano", y en este juego vais a encontrar cosillas diferentes de otros batjuegos.

Pokémon Snap ▶



Si estáis pensando en comprároslo, tenéis que pasar por estas páginas. Y si no, también, porque seguro que os vamos a convencer. En nuestra fenomenal review están todos los recorridos del juego, los Pokémon, los trucos, Oak y toda la magia de un título que puede pasar por el más original del momento. Son seis páginas cargadas de información, pantallas y consejos.



Pag. 24

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, David Moreno Colmena



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 3ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4ª. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4ª. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





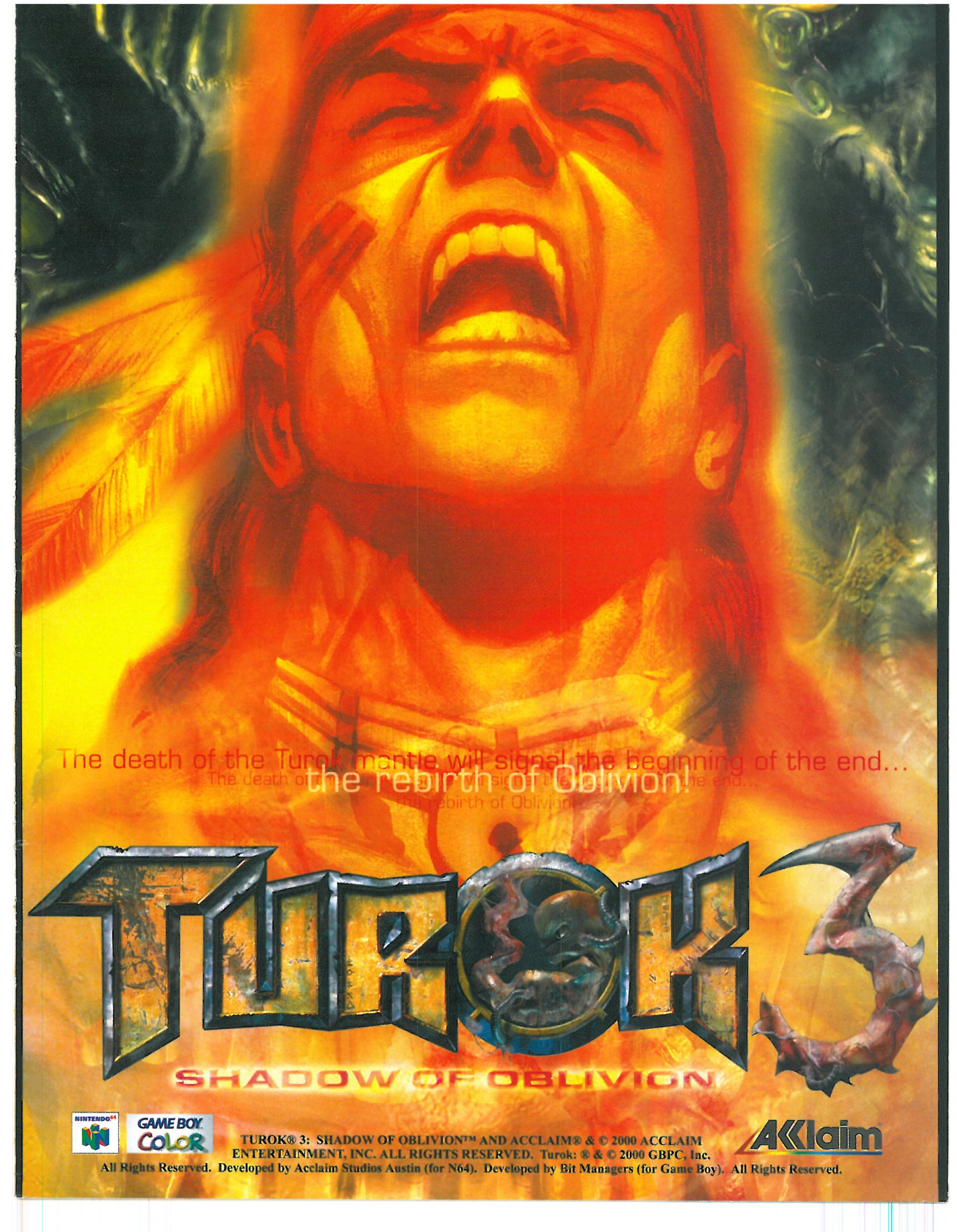


Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.
trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas


The death of the Turok mantle will signal the beginning of the end...
the rebirth of Oblivion!
TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
TUROK® 3: SHADOW OF OBLIVION™ AND ACCLAIM® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Turok: ® & © 2000 GBPC, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Austin (for N64). Developed by Bit Managers (for Game Boy). All Rights Reserved.
Acclaim

TITULARES DEL ECTS:

▶ Se anuncian **Star Wars e Indiana Jones** para **GBC y Game Boy Advance**. Estarán listos en otoño/ 2000 y primavera/ 2001.

▶ **Mario Tennis y Game Boy Advance** han sido los puntos más fuertes del stand de Nintendo. De entre los cuatro cartuchos jugables de Advance, **All Star Racing y Mario Kart Advance** se llevaron todos los aplausos.

▶ **Nintendo Europa anunció fechas de lanzamiento** para este año. Tomad nota, aunque los días pueden variar para la salida en nuestro país:

NINTENDO 64. Mario Party 2: 13 octubre, Mario Tennis: 3 noviembre, Zelda Majora's Mask: 17 noviembre, Mickey's Speedway USA: 24 noviembre.

GAME BOY COLOR. Pokémon Pinball: 6 octubre, Donkey Kong Country, 17 noviembre, Pokémon Trading Card: 15 diciembre.

▶ Los mejores juegos para Game Boy Color fueron: **Little Mermaid 2, Pinball Frenzy; Alice in Wonderland; Tennis GBColor; Aladdin; Donkey Kong Country; y Pocket Soccer.**

▶ El equipo de diseño de **ISS** ha confirmado que habrá versión para **GAMECUBE**. Lo dijo Mr Katsuya Nagae, Vicepresidente ejecutivo de KCEO.

▶ **Se entregaron los premios ECTS, y Nintendo volvió a ser protagonista**. Perfect Dark fue elegido mejor juego de consola del show, mientras que Zelda se llevó el galardón al mejor juego de Nintendo de la feria. Mario Kart Advance, incluso aún en desarrollo, fue el mejor juego del ECTS.

EN EL SPACEWORLD:

▶ Se anunciaron y se vieron. **Allí estaban Game Boy Advance ¡¡¡y GAMECUBE!!!**, aunque metida en unas vitrinas de esas que saltan mil alarmas cuando te acercas.

▶ Avance de los desarrolladores japoneses que están trabajando para GBAdvance: **Nintendo, Konami, Hudson, Kotobuki System, MTO, Spike, VIS, Starfish, Media Works, Amik, Epoch, Imagineer, Jordan, Capcom, Tam, Media Ring, Koei.**

▶ **Más de 40 juegos en desarrollo** para GBA. Algunos títulos: Mario Kart Advanced, F-Zero, WarioLand 4, Top Gear, Doraemon, Looney Tunes, Mega Man, Hello Kitty...

▶ **Nintendo 64** también salió muy bien parada. Las novedades más fuertes fueron: **Echo Delta**, un juego de estrategia en el fondo del océano; **Sin & Punishment**, una flipada de Treasure; **Dobutsu no Mori**, un simulador de "vida" en tiempo real; **Dobutsu Bansho**, donde controlamos a una serie de animales en un entorno 3D; **Mario Party 3**, con más minijuegos y más diversión que nunca; y **Disney Dancing Museum**, la secuela de su conocido Dance Dance Revolution.

▶ **Perfect Dark estará listo en CUBE** muy poco después de su lanzamiento. En el show sólo se pudo observar un render de Joanna, pero la cosa promete. Hay además tres títulos de Rare en preparación.

ECTS (Londres 3-5 septiembre): Cita con el mercado europeo

Nintendo brilló con más fuerza que nunca en la última edición del ECTS. Aunque la feria coincidía con el cierre de nuestra revista, nos las hemos apañado para transmitiros lo más importante del show. Aunque eso se resume en tres palabras: Game Boy Advance.









Game Boy Advance fue la estrella de la feria. Todo el mundo quiso verla, tocarla, jugar con ella.





Stand de Nintendo. Lleno a cualquier hora. **A-b-a-r-r-o-t-a-d-o**. Los juegos de Nintendo 64 tuvieron máxima audiencia: Mario Tennis, DK64, Conker Bad Fur Day, Zelda Majora's Mask, Banjo-Tooie, Pokémon Puzzle League. Y muchas chicas guapas.

Spaceworld 2000 (Tokio 24-26 agosto): El descubrimiento

El Spaceworld es una feria montada por Nintendo en la que suelen presentarse las novedades más impactantes de la compañía. Esta edición era la más esperada, porque estaba anunciado el descubrimiento de las nuevas consolas. Y así fue. Entre aplausos y mucha emoción, GAMECUBE y Game Boy Advance se presentaron ante el público. Ni Pokémon quiso perderse el evento.



La advance compartió en Japón protagonismo con la esperada GAMECUBE, aunque ésta no se dejó jugar.

El nuevo Zelda ya comienza a causar estragos entre el público japonés.


Nintendo
Los VÍDEOS de los Maestros
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Azul
2 VÍDEOS + 3 REGALOS GRATIS
Tú también puedes ser
Maestro Pokémon
s.a.v.
Los VÍDEOS de los Maestros
Pokémon
¡Hazte con todos!
Edición Roja
con REGALOS GRATIS
Pokémon © 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo
Licenciado por Apolo Films, S.L
POKÉMON™
Los VÍDEOS de los Maestros

GAMECUBE y GAME BOY ADVANCE. *Sus nombres suenan a gloria, ¿verdad? Son la próxima generación de consolas, las nuevas máquinas de jugar que Nintendo descubrió al mundo en el Spaceworld japonés. Es el siglo XXI en forma de entretenimiento. Y será así.*

Zelda. Es sólo el primer acercamiento, pero fijaos qué pinta tiene. Será el estandarte de la próxima generación de juegos. Verlo en movimiento, hablamos de la demo, es como ver una película de dibujos animados.

NINTENDO, QU

GAMECUBE Y GAME BOY ADV

Las dos máquinas de jugar más potentes de todos los tiempos verán la luz durante el 2001. Qué mejor principio para un siglo XXI que vendrá cargado de entretenimiento. Ambas, GAMECUBE y Game Boy Advance, fueron presentadas por fin a prensa y público aprovechando dos de las ferias de videojuegos más importantes: **Spaceworld (Tokio)** y **ECTS (Londres).**

Qué tenemos de Game Boy Advance

Advance, la portátil, conserva su nombre desde el proyecto inicial, y **es la máquina que está más avanzada en desarrollo.** De hecho ya se pudo paladear en Japón y en UK con las primeras demos de juegos, aún en proceso. Saldrá a la venta en Japón el **21 de marzo de 2001, a un precio excepcional 9.800 yens** (unas 14.000 pesetas).

Su corazón es de **32 bits**, y ha sido diseñado por la empresa británica **ARM**. Es un flipe, un alarde de tecnología que ha superado con creces al modelo de portátil anterior. Por ejemplo, **el tamaño de la pantalla es un 50% más grande que el de la Game Boy Color**, y el procesador de imagen es más rápido y fino. Puede mostrar una imagen más contrastada que en GBC, aprovechando además que es capaz de desplegar **32.000 colores** simultáneamente. Durante el ECTS se mostraron cuatro juegos, entre los que el más destacado fue sin duda **Mario Kart Advance**, un híbrido entre el éxito de SuperNintendo y la no menos alucinante versión de Nintendo 64. Pero hay mucho más en el horizonte (más de 40 títulos). Las principales compañías de Japón, USA y Europa trabajan en el sistema desde hace tiempo. Parece que Nintendo quiere ponérselo fácil: es posible utilizar lenguaje C, que permite crear software excitante a un coste bajísimo. A nosotros también nos lo van a poner fácil: lanzarán **1 millón de GBA** el primer mes, y han anunciado que la capacidad de producción

LO QUE DEBES SABER

NINTENDO GAMECUBE

- Es el sistema de videojuegos más rápido y eficaz jamás diseñado.
- **Formato DVD**: Mini DVDs de 80 mm, con 1.5 GB de capacidad, diseñados por Matsushita.
- Se ha presentado en cinco colores (magenta, acero, champán, púrpura, negro), junto a una completa línea de periféricos.
- Lanzamiento: **julio de 2001 en Japón, octubre en Estados Unidos**. Aún no hay fecha para Europa.
- **Precio**: ¿¿??

GAME BOY ADVANCE

- Su **procesador de 32 bits**, diseñado por ARM Ltd., permite procesar datos más rápido que lo que ofrecen algunas consolas "de mesa" actuales.
- El **tamaño de la pantalla** es un 50% más grande que la de Game Boy Color, y la resolución, hasta un 60% superior.
- Y la velocidad de proceso de imágenes, 16 veces más rápida.
- Lanzamiento: **21 marzo 2001 Japón, y octubre en Estados Unidos y Europa.**
- Precio: **9.800 yens** (de momento sólo para Japón).

Alzado, planta y perfil, ¡¡menuda figura!!



▲El **rompedor diseño** de GAMECUBE ha seducido a todo el mundo. Se apoya en unas **dimensiones reducidísimas** y en unos colores muy "fashion". Aunque sin duda serán su poderoso corazón, el procesador **Gekko diseñado por IBM, y sus juegos,** lo que más os fascinará de ella.

▲ Aquí la tenéis, "al natural". Como veis, conserva los cuatro puertos para otros tantos mandos y justo debajo abre hueco para las tarjetas de memoria "digicard", cada una con capacidad de 4 Mb (expandibles a 64 Mb). La parte inferior de la consola está reservada para periféricos capaces de conectarnos a cualquier parte (por ejemplo 2 tipos de módems), e incluye una entrada AV digital compatible con la próxima generación de televisión alta resolución que se pone en marcha en Japón este mismo mes de septiembre. Sobre el precio aún no se han avanzado cantidades, pero nuestro corresponsal en Japón nos cuenta que se dice, se comenta que podría costar 199$ (unas 55.000 ptas).

É MARAVILLA
ANCE SALEN A LA LUZ

crecerá hasta los **2.5 millones de unidades mensuales** (ahora sólo alcanzan el millón de máquinas).

Lee esto sobre GAMECUBE

GAMECUBE es el esperadísimo resultado del Project Dolphin. Una máquina absolutamente espectacular, que ha sorprendido y convencido a todos los segmentos de esta industria. Y eso que falta un año para su lanzamiento, y que ni siquiera hay precio. Pero ha ilusionado. Tiene un diseño rompedor, en forma de moderno cubo de varios colores, un nuevo control pad y, lo que es más importante, una **filosofía innovadora detrás: las limitaciones técnicas no serán cortapisas para crear juegos perfectos**. Las empresas más a la vanguardia en tecnología han acompañado el desarrollo de la máquina. Desde **IBM** con su poderoso procesador 0.18 micras de cobre y 405 Mhz, hasta **ATI, Matsushita o Factor 5**, por citar algunas, que se han encargado de dar vida a gráficos, sonido y soporte. Además su tamaño es perfecto: 15cm x 11cm x 16cm. Una "cucada" que se puede llevar a cualquier sitio y que nos va a hacer disfrutar con juegos realmente alucinantes. Hablando de juegos, alguna cosa hemos podido ver, pero en vídeo. Un nuevo **Zelda**, una cosa guay de **Pokémon**, la demo de **Metroid** y un milagro de luz y animación protagonizado por **Luigi**. Todavía nos estamos limpiando la baba. Según hemos sabido, hay docenas de títulos en proceso, y como ocurría con GBA, los mejores desarrolladores están manos a la obra con la consola. Saben –y han difundido- que **la clave de su estrategia será llevar el mejor software al mercado**. Y en eso andan. Y nosotros vamos a seguirle la pista desde este mismo momento. Así que desde ya os anunciamos una cuenta atrás para la salida de la máquina. Un lanzamiento que tendrá lugar en **Japón en julio del año que viene**, y en USA en octubre. De Europa ya hablaremos, que tendremos tiempo... Sed felices, que vienen buenos tiempos.

Los primeros juegos de GAMECUBE

ZELDA

La obra cumbre de Miyamoto lleva dos años en desarrollo y, aunque le falta uno enterito para ver la luz, tiene un aspecto impresionante. De hecho fue la que levantó mayores aplausos en su exhibición en el Spaceworld. La **demo recoge un terrible combate entre Link y Gannon y supone el mayor despliegue de efectos, texturas y animaciones jamás visto en una consola.** A juzgar por las imágenes, seguro que el gran gurú ha podido cumplir su sueño de realizar el juego de Zelda perfecto.



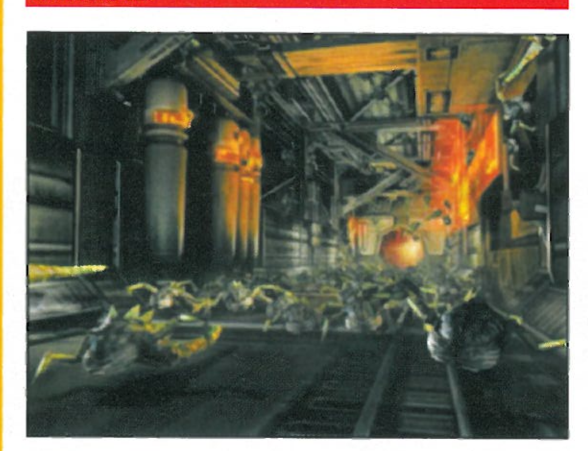
La secuencia de Zelda es la mejor demo que se les puede hacer a los programadores de la potencia de la nueva consola.La imagen que tenéis a la derecha viene precedida en el vídeo de un plano picado con zoom que nos alucinó.





▲En dos años, el equipo de programadores ha hecho maravillas. Y cuando consigamos descubrir el argumento y la mecánica del nuevo Zelda, aún vamos a disfrutar más. Eso será en breve, prometido.

METROID





Es el título que mejor ha calado entre los japoneses (allí, esta saga es un cañón), y por eso fue el mejor recibido. Metroid está de vuelta y la corta demo que vimos deja claro que hay que esperarle con mucha emoción. A ver quién es capaz de poner en pantalla tal **cantidad de enemigos con semejante nivel de detalle.**

LUIGI CASTLE

Oficiosamente, será el primer título para GAMECUBE. **Estará protagonizado por Mario y Luigi, y ambos y tú lo pasaréis de miedo:** sí, porque la aventura del nuevo Mario **será más "adulta" que la de N64**. El estilo que se ha elegido para dar forma a los personajes es muy "cartoon" y por lo que hemos sabido, Luigi tendrá ocasión de lucirse más que en ninguna otra aventura.







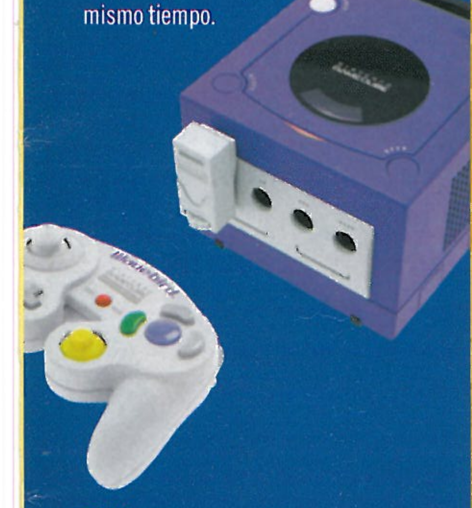
◀El nivel de los escenarios 3D y la animación rompen todos los esquemas. Pero lo más increíble serán sin duda los juegos de luz.

Mini DVD

Como ya hemos repetido, Nintendo se ha decantado por un **mini DVD, de 8cm de diámetro,** diseñado especialmente por Matsushita siguiendo los conceptos de la Gran N. Su capacidad está fuera de toda duda, **1.5 GB (1.500 megas de información)**, aunque el verdadero golpe es para la piratería, que se ha quedado muda ante el nuevo soporte de Nintendo. La Gran N espera que **estos DVD sean el formato del futuro.** Y compañías como Hitachi o Panasonic lo usarán en sus nuevas cámaras de vídeo.

Mando de control sin cable

Una innovación que se echaba de menos. Pad sin cable, para jugar desde donde queramos (siempre que **la distancia a la consola no supere los 10 metros**). Es uno de los periféricos más interesantes que se pondrán a la venta con la máquina, es decir, al mismo tiempo.



Módem

La conexión a Internet es cosa hecha. Con el **módem de 56K** vamos a poder disfrutar de las ventajas de la red. Nintendo aún no ha explicado las posibilidades on-line de la máquina.

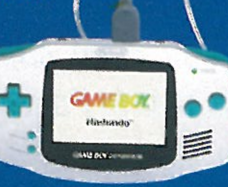


COMPATIBILIDAD TOTAL

Otro milagro. Advance y GAMECUBE se conectan entre sí para ofrecer un nuevo mundo de posibilidades y diversión. La portátil se conecta con un cable especial al puerto de mandos de la consola, ofreciendo posibilidades tan sugerentes como éstas:

- **Habrá juegos que permitan transferir información entre las dos máquinas en cualquier dirección, desde la portátil a la CUBE y viceversa. Los diseñadores crearán juegos que puedan jugarse en cualquiera de las dos consolas.**
- **Game Boy Advance puede servir como mando de control para los juegos de GAMECUBE.**
- **La consola portátil hace de pantalla de un DVD de GAMECUBE. En ella podremos disputar minijuegos, almacenar golpes secretos...**
- **Los módems de ambos sistemas nos pueden conectar a Internet y una vez allí intercambiar información, enviar records, descargar nuevos coches, o equipos o personajes...**





Los primeros juegos de Game Boy Advance

MARIO KART ADVANCE

Aparece muy similar a la versión SNES, pero con la jugabilidad de la de N64. El diseño utiliza el mismo escalado modo 7 en la carretera, con mejor degradado de colores.Todo se mueve muy suave, y se producen zooms con una gran facilidad. Será de los primeros 10 que verán la luz.





GOLDEN SUN

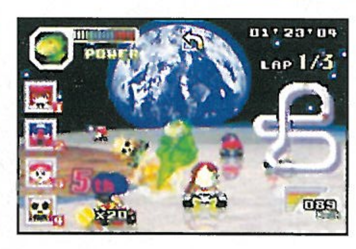
Desarrollado por Camelot (Mario Tennis) para Nintendo, es **un precioso RPG** con un diseño muy en la línea de Shining Force. Los escenarios resultan brillantes, coloreados de forma magistral, y las **batallas se desarrollan sobre una especie de modo 7 que simula un efecto de tridimensionalidad.**



KONAMI RACING

El título de Konami ha sido de los más aplaudidos del ECTS. En realidad **es muy similar a Mario Kart**, pero con el genial Goemon y su pandilla como héroes. Tiene **16 circuitos y un buen montón de minijuegos.** Técnicamente, también hace uso del modo 7, que va a ser uno de los efectos más aprovechados.





SILENT HILL

Adiós a la aventura, hola a la "novela". Porque así será la versión Silent Hill de GBA, **textos, imágenes y algunas, muy pocas, dosis de acción.** El punto fuerte serán las **películas en FMV** que veremos. ¡¡Serán las mismas que en la versión PS sólo que a más baja resolución!! Y el sonido tendrá calidad 32 bits.





NAPOLEON

Aquí tenemos un **original juego de estrategia, diseñado por Nintendo,** en el que se mezclan elementos de la época napoleónica con otros futuristas o que nunca han existido. Merecerá la pena echarle un ojo, desde luego.



Pokémon Pin

¿Pensabas que tenías todos los Pokémon en todas las versiones?, ¿crees que un entrenador Pokémon sólo debe demostrar su conocimiento del tema diciendo "Charmander, te elijo a ti"? Pues estás equivocado, majo. Aún te queda una nueva versión, en la cual capturar Pokémon será cuestión de saber lanzar tu Pokéball. Ya ves.



¿Veis el circulo con un rayo? Pues si lo rellenamos completamente de color azul, Pikachu tendrá energía para salvar la bola.

Si encendemos las cuatro letras "C, A, V, E", tendremos la oportunidad de hacernos con puntos extra y acceder a las fases de bonus.

Para hacer evolucionar a los Pokémon capturados durante la partida, deberemos recoger tres símbolos de experiencia (Ex).

ball

Alguien ha estado en Marte este verano? Pues que se entere rápidamente de que un nuevo título Pokémon está al caer. Y, como todos menos el marciano veraneante sabemos, no es otro RPG, no, sino **un pinball de los de antes, con todo tipo de elementos en forma de Pokémon repartidos por sus dos mesas**: multiplicadores, molinillos, rampas y agujerillos por donde colar la Pokéball. También podremos disfrutar de **cinco niveles de bonus** en los que nos encararemos con **Meowth, Diglett, Seel, Gengar y Mewtwo**, aunque para entrar en ellos habrá que demostrar habilidad con los flippers. Y, por supuesto, estarán los 151 Pokémon, a los que tendremos que capturar a lo largo de cientos de partidas de las de sacar la lengua y exigir silencio. Muchachos, haced sitio en la juegoteca porque **viene un imprescindible**.

Español del todo



En el apartado de opciones podremos elegir el español como idioma. Aunque Psyduck ponga esa cara, no es algo tan raro últimamente.



Todos los textos que muestra la mesa han sido traducidos al castellano con acierto e ingenio, respetando el número de caracteres original.



Aunque para traducir "Cacht'em mode" y otras expresiones, ha habido que rediseñar los caracteres. Así queda todo más claro. Gracias por el esfuerzo, Nintendo.

LA POKÉDEX

*La **Pokédex nos mostrará la información de cada uno de los Pokémon capturados**, ofreciendo su imagen y los datos que pudimos ver en las ediciones Azul y Roja. Los Pokémon que hayamos visto, pero no capturado, aparecerán como una sombra, y no podremos acceder a sus datos.*









Cartucho con Rumble

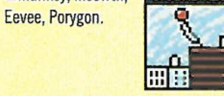
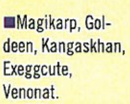
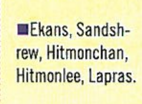
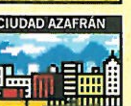
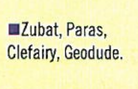
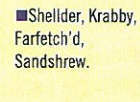
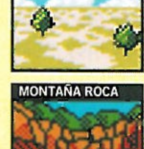
Claro que lo llevará. Así, cada bolazo gordo, cada descarga de Pikachu o las mismas sacudidas que demos a la mesa con los botones "tilt", quedarán reflejados en el plano físico. Flipante, ¿no?



Lo que le faltaba al pobre Psyduck, que le golpeen, con sus dolores de cabeza... Pero es la única manera de capturarlo, qué vamos a hacerle.

DÓNDE CAPTURAR

*Para ir de un lugar a otro dentro de Pokémon Pinball, **deberemos hacer algo tan sencillo como "colar la Pokéball por el agujerito"** (normal, ¿no?). Pero los parajes serán diferentes en cada una de las mesas y, por supuesto, los Pokémon que podamos capturar en cada una, también... Id anotando.*

COMUNES		AZUL		ROJO	
■Caterpie, Rattata, Pikachu, Weedle. ■Weedle, Pidgey, Pikachu, Caterpie.	BOSQUE VERDE 	■Mankey, Meowth, Eevee, Porygon. 	CIUDAD AZULONA 	■Gastly, Cubone, Magnemite, Electabuzz, Zapdos.	PUEBLO LAVANDA
■Ponyta, Koffing, Grimer, Aerodactil, Magmar. ■Ponyta, Growlithe, Omanyte, Kabuto, Koffing, Grimer.	ISLA CANELA 	■Magikarp, Goldeen, Kangaskhan, Exeggcute, Venonat. 	CIUDAD FUCSIA	■Spearow, Doduo, Lickitung, Snorlax.	CAMINO BICI
■Spearow, Sandshrew, Ditto, Onix, Moltres, Mewtwo. ■Machop, Onix, Ditto, Moltres, Mewtwo.	MESETA AÑIL 	■Ekans, Sandshrew, Hitmonchan, Hitmonlee, Lapras. 	CIUDAD AZAFRÁN 	■Horsea, Staryu, Seel, Articuno.	ISLAS ESPUMA 
■Bellsprout, Meowth, Jynx, Abra. ■Oddish, Mankey, Jynx, Abra.	CIUDAD CELESTE 	■Zubat, Paras, Clefairy, Geodude. 	MT. MOON	■Charmander, Rattata, Nidoran (M), Bulbasaur, Poliwag.	PUEBLO PALETA 
■Doduo, Nidoran (H), Rhyhorn, Paras, Chansey, Pinsir. ■Paras, Rhyhorn, Chansey, Tauros, Scyther.	ZONA SAFARI	■Shellder, Krabby, Farfetch'd, Sandshrew. 	CALLES CARMÍN 	■Spearow, Ekans, Jigglypuff, Magikarp.	CIUDAD PLATEADA 
■Digglet, Voltorb, Onix, Slowpoke, Mr. Mime. ■Voltorb, Diglett, Onix, Slowpoke, Mr. Mime.	MONTAÑA ROCA 	■Squirtle, Nidoran (M), Bulbasaur, Poliwag.	CIUDAD VERDE	■Shellder, Krabby, Ekans, Farfetch'd.	PUERTO CARMÍN 

■Mesa azul ■Mesa roja

¡¡AVANCE EN PRIMICIA!!

BATMAN BEYOND
RETURN OF THE JOKER

Siglo XXI. Gotham City. Los tiempos han cambiado. Batman también. Bruce Wayne ha llegado a la edad de su jubilación, y el nuevo hombre-murciélago está a punto de aterrizar.

En Batman:Return of the Joker, kemco lleva al nuevo Batman a N64 con una mecánica a la medida del personaje. No en vano se trata de fastidiar los planes de Joker, que ha decidido retirarse con una campanada, y el avance es a base de puños, patadas y gadgets. **Lo que se dice un beat´em up**. El combate tiene lugar a lo largo de cuatro grandes mundos, cuya estética está inspirada en las "Animated Series" de televisión. **Batman aparece como un personaje estilizado y muy sólido**, al igual que sus rivales, tipos genéticamente alterados y algo más tontuelos que el protagonista. Pero los duelos, a pesar de la diferencia de neuronas, son complicados, sobre todo porque a veces el reparto de las fuerzas -y número- no es muy igual. O sea que Batman necesitará tu ayuda para vencer una vez más al mal. ¿Que cuándo?**Pues a principios de diciembre, de la mano de Ubi Soft.**



El joker nos presenta a su hombre fuerte para detener a Batman en el primer nivel. Menuda tunda se va a llevar.



Dibujos de película



*El juego **está basado en la película de animación** del mismo nombre que saldrá en USA en octubre. «Return of the Joker» se inspira en las últimas andanzas televisivas del nuevo Batman. Hay además **un par de películas de imagen real** en preparación con nuestro amigo de protagonista.*



Este energúmeno es el tipo que debes liquidar en la pantalla de arriba. Maneja las grúas y nos está haciendo papilla.



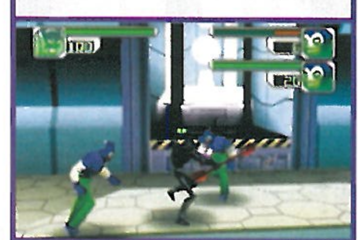
Aquí el que no pega, no gana



Los rivales son muy variados, aunque hay que tener imaginación: ¿lobos, cabras?, ¿qué será eso?



Con el jefe no hay problema, para acertar. Sí, se nota que es un jefe de final de nivel. Cómo las gasta.



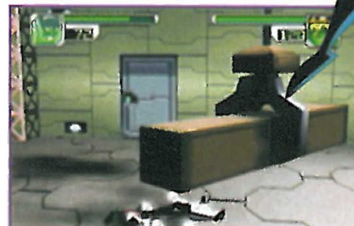
Los hay tipo humanoides, que no resisten ni dos bofetadas. Bueno, ya aprenderán estos payasos.



Y están los de alta tecnología, que son los más difíciles de todos. Tan duros como insaciables.



La ambientación cómic está muy bien lograda, incluyendo el aspecto de Batman.



Menudo obstáculo, Mr. B. A ver cómo esquivas esta pesada barra de acero.

Los duelos suelen ser dos contra uno, cada individuo con su barra de energía.



***Os presentamos a Terry McGinnis,** un estudiante que va a adoptar el papel del nuevo Batman, héroe de última generación. Bruce Wayne ya está viejecito y a Terry la casualidad le ha llevado ante la puerta de la Batcueva. Allí descubrirá quién y qué es Batman, y se enrolará en la misión de defender Gotham City de los problemas que continúan asolándola: crimen, bandas que siembran el terror, corrupción...*





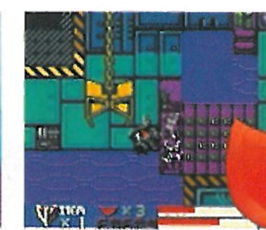
Tres trajes podremos elegir antes de empezar a jugar, cada uno con sus características.

También en Game Boy Color









*La versión portátil también está en marcha, con los mismos protagonistas: **Kemco y Ubi Soft**. El estilo del juego es similar al de Nintendo 64, **un beat'em up** de puñetazos, golpes y patadas, liderado por el nuevo hombre murciélago con misión evitar que el mundo caiga en las garras de Joker. Visualmente resulta espectacular, ya que **gráficos y colores se han tratado de forma muy especial.** La estética cómic es otro de los puntos fuertes, con imágenes que asaltan cada dos por tres la pantalla y diálogos entre los distintos personajes. Muy pronto lo veremos, ya sabéis, en **diciembre.***



PREVIEW

Rush 2049

Consola: **N64** Compañía: **Midway** Tipo de juego: **Conducción** Lanzamiento: **Noviembre**

Aquí el que no corre, vuela

Porque ahora vienen con alitas. El tercer título de esta saga de Midway pondrá toda la carne en el asador: sigue siendo arcade, sigue siendo simulador, pero ahora **será aún más loco**. Y todo **gracias a las alitas**, tan monas ellas, que **saldrán de nuestros coches** para poder controlar los "peazo vuelos" que daremos al saltar una pendiente, en los cambios de rasante, y, bueno, casi con cualquier bache un poco grande nos veremos surcando los vientos. Pero, como hemos dicho, también incluirá sus dotes de simulador, en el sentido de que ofrecerá **decenas de vehículos** (sólo siete elegibles al principio) a los cuales podremos **retocar la transmisión, el cambio,** maniobrabilidad, ruedas, motor... incluso el color de la carrocería y los dibujos de los tapacubos.

Por otro lado, **los circuitos, completamente nuevos,** han visto mejorado su aspecto y también su trazado, de forma que resulten aún más jugables que los de pasadas entregas. Contaremos con **cuatro escenarios** principales, en los que recorreremos diferentes trazados, tanto de día como a la luz de farolas, focos y fluorescentes. Y, por supuesto, también los modos han crecido: carrera "tonta" en cualquier circuito, práctica, tres tipos de campeonato, y el venerado modo de acrobacias, con sus maravillosos saltos y burradas. Estamos como Da Vinci, deseando volar.



▲ **Los siete coches** *que se ofrecen al principio muestran características muy diferentes.*



▲ *Encontraremos* **paneles aceleradores** *en muchos de los trazados. Un toque muy arcade.*



▲ **El modo acrobacias** *nos permitirá hacer todo tipo de virguerías con nuestro vehículo. Flipante.*

La nueva Ausovax con alitas, protege...





▲ **...de leñazos no deseados** *porque permite un control total en los vuelos. Pulsando "aquí y aquí" (el gatillo, vamos) y sabiendo manejar el joystick, aterrizaremos sonrientes a cualquier hora del día. Y además da sensación de frescor: el viento te pega en "toa la jeta".*

La tercera entrega de las carreras de San Francisco ofrecerá nuevos modos, circuitos y ¡vehículos alados!





◀ **Todo está bajo control**, *no hay de qué preocuparse. En dos vueltas de campana más, enderezamos las ruedas y a correr... Normal, en este RUSH 2049.*



◀ **La velocidad** *que alcanzan los vehículos se verá perfectamente reflejada en la sensación al jugar. ¡Y sin popping alguno!*



El manejo *del* ▶ *vehículo será tan complicado o sencillo como queramos. Pero con estos coches se podrá hacer de todo.*





Y en Game Boy también, ¡qué pasa!









▲ **No digáis que no parece prometedor.** *Se respetarán los puntos principales del cartucho de Nintendo 64, en el sentido de ofrecer coches de muy diferente catadura, varios modos de juego, incluido el campeonato y, aunque los circuitos serán bastante más simples (saltos, saltos, pocos habrá) se incluirán ítems como turbos o manchas de aceite para dificultar el trazado de las curvas...*

Primera impresión

☺ **La posibilidad de,** ya no volar, sino de **planear con un coche,** es totalmente atrayente. Y el modo acrobacias no invita a hacerlo: obliga.

☺ **Todo el apartado técnico ha sido mejorado** sensiblemente. Los coches tienen diferentes pesos, se incluyen tres vistas, no hay rastro de popping a pesar de mostrar escenarios enormes...

☹ Sigue siendo una **mezcla arriesgada.** Si no te hace ni pizca de gracia que los coches vuelen, menos gracia te hará lo de las alitas. Y si te gusta revolotear, ¿para qué quieres un campeonato de velocidad?

☹ **El número de escenarios** parece demasiado ajustado. Diferentes trazados en un mismo escenario, sí, pero sólo en el modo campeonato...

Venganza Marciana

Consola: **GBC** Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Aventura-arcade** Lanzamiento: **Noviembre**

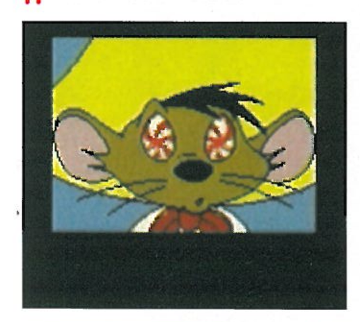
Nadie se ríe de Marvin...

Retrocedamos algunos meses en el tiempo. Marvin el marciano se había propuesto destruir la Tierra y allá que se iba rumboso en su nave espacial dispuesto a todo por cumplir sus planes. Esta aventura la vivimos en **Looney Tunes Martian Alert**, un divertido cartucho que ha triunfado entre la concurrencia portátil. Marvin no sale muy bien parado de su escaramuza y regresa a Marte con el cepillo gacho. Allí, hundido en su sillón, contempla absorto un programa de TV en el que los Tunes parodian con malas artes su ridícula aventura, y entonces, enfurecido, decide poner pies en polvorosa para vengarse y, si es posible, conquistar el planeta. Ejem. De modo que nos encontramos ante un nuevo **Looney Tunes, diseñado con el mismo planteamiento de "juega, recolecta e intercambia"** que tanto ha gustado. El protagonista es esta vez Marvin, pero tanto la mecánica como el aspecto gráfico de decorados y personajes es muy similar a lo visto en la anterior entrega. De hecho, **Venganza Marciana es compatible con Martian Alert**, y se pueden conseguir personajes y objetos de esta versión.

Como ocurría en ella, cada personaje tiene una habilidad especial que necesitamos para acceder a una zona, descifrar un secreto o quitarnos de enmedio a un enemigo. Aprovechando lo de la **variedad de estilos**, apuntamos que en Venganza Marciana tendréis que enfrentaros a géneros tan dispares como aventura, RPG, acción y plataformas. Todo bajo el encanto y las buenas maneras que suelen lucir estos Tunes.

De nuevo la **familia Looney** *aparece al completo en este cartucho de Game Boy.*

¡¡Ya eres mío!!





Hasta 16 "Tunes" *puedes coleccionar en tu "tarjeta" si juegas en solitario. Pero como ocurría en Martian Alert, la segunda parte del juego da la posibilidad de intercambiar personajes y objetos tanto con otros usuarios de Venganza Marciana como con los de la primera entrega. ¡Hasta un tope de 49 Tunes!*



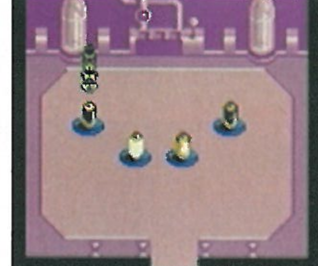
Primera impresión

- ☺ El regreso de un estilo de juego que nos ha cautivado. La variedad de géneros hace imposible aburrirse.
- ☺ La posibilidad de intercambiar objetos y personajes con otros usuarios, también de la entrega Looney Tunes anterior.
- ☺ Textos en castellano.
- ☹ Como es fácil imaginar, que la estructura resulte demasiado parecida a la de Martian Alert.
- ☹ Y no sólo eso, también los escenarios se antojan muy similares.
- ☹ Conseguir a todos los personajes se puede volver muy complicado.



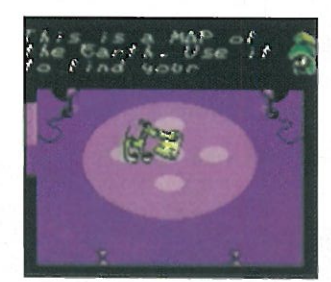






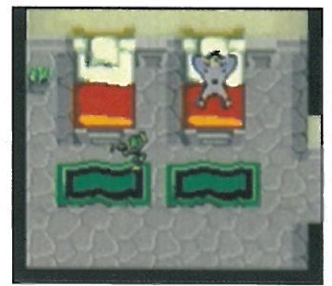
Uno de los **primeros objetivos del juego** *consiste en encontrar estas cuatro baterías y llevarlas a la sala de máquinas de la nave. Así podremos acceder a un nuevo nivel.*

Esto está lleno de ítems, amigo





Y todos útiles, que conste. *Podréis recogerlos durante la partida o también intercambiarlos con otro jugador. Hablamos de objetos como un mapa de la zona, radar, monedas, bloques de azufre, munición, llaves o corazones de energía.*



Tendremos que investigar **en algunas casas** *y nos llevaremos muchas sorpresas.*



Cazar a Speedy *no es tarea fácil, aunque sea de los primeros en aparecer.*




Player 1
E Smith
Player 1 to break
Player 1
D Frank
Player 1
Player 2
Cuidado con los tiburones. El agua está llena de ellos.
Hay 64, cada uno con su propia personalidad.
Desde jugadores de medio pelo hasta los reyes del timo y la estafa,
así que vas a necesitar todos tus instintos asesinos para sobrevivir.
Abrete camino a través de 8 modos diferentes de juego,
desde 8 bolas, directo, velocidad... ayudado por un sistema de movimiento de la bola de exactitud milimétrica.
Puedes atreverte también con la "estafa" a 9 bolas y ganar un bar.
Si te metes en líos siempre está el sistema de autoguardado después de cada tiro que te permitirá volver al mismo sitio.
Y si te quedas sin blanca...bueno, siempre tienes al temible y temido tiburón prestamista.
GAME BOY COLOR
Pro Pool
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Nintendo
ARRIÉSGATE... BAJO TU RESPONSABILIDAD
BLADE
INTERACTIVE STUDIOS
GAME BOY COLOR
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY
Nintendo
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
©2000 Blade Interactive and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters Limited. "Pro Pool"™ is a trademark of Codemasters. Developed by Blade Interactive. Published by Codemasters. Nintendo® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Mario Party 2

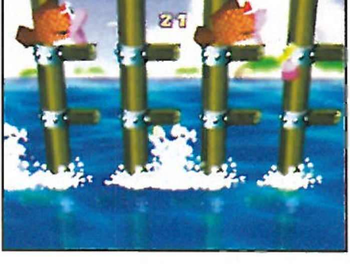
Consola: **N64** Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tablero** Lanzamiento: **Octubre**

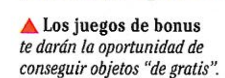
¡Ah, es verdad, la fiesta de Mario!

Así que no lo recordabas, ¿eh? Mmm... Nada, ve cancelando los planes que tengas para las tardes de Octubre y subsiguientes, porque tienes que acudir. ¿Cómo te vas a perder los **40 nuevos minijuegos** que ha preparado Nintendo para ti y tus hermanos/amigos/vecinos/conocidos/transeúntes? Porque **a esto hay que jugar en compañía.** Es como más divertido te resultará recorrer los **seis escenarios**, ambientados en lugares como el salvaje oeste, una aldea encantada o un barco pirata. Además, ya sabes que traerá cositas para comprar durante la partida, **novedades en las reglas** (nada que ver con Ausevax), duelos entre dos jugadores, apuestas a las carreras... Y encima **vendrá traducido al castellano.** Así que, ya puedes ir buscando tu disfraz y confirmando asistencia.









▲ **Los juegos de bonus** *te darán la oportunidad de conseguir objetos "de gratis".*

La originalidad ▶ *de los nuevos juegos pedía lujos técnicos. Y Mario Party 2 los tendrá.*



Primera impresión

☺ Las **novedades** harán las partidas **más entretenidas**, con los originales minijuegos, y **más justas**, con las nuevas reglas.

☺ El **apartado técnico** ha mejorado mucho. Gráficos con efectos de luz, sonido más limpio...

☹ **En el caso de que estés solo**, o quieras tranquilidad y buenas siestas, olvídate de MP2.

☹ Los calcetines con los que nos protegíamos las manos para jugar a la primera parte están rotos del todo. ¿Por qué no mandáis un par?



Los Pitufos 2

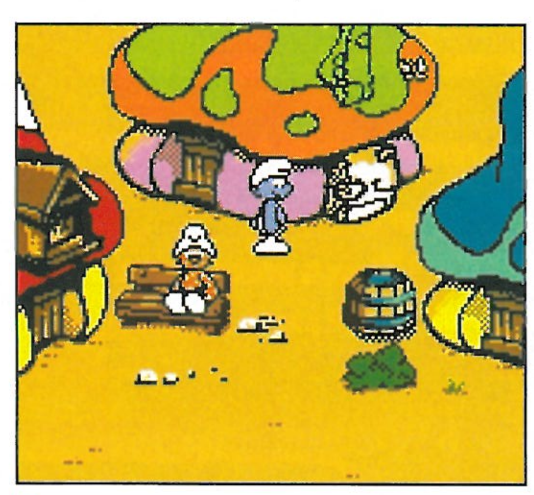
Consola: **GBC** Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Aventura-acción** Lanzamiento: **Octubre**

Papá Pitufo, Pitufina...¡sí, han vuelto!

¡Por fin un nuevo juego de Pitufos para GB! Ya estábamos echando de menos a las criaturas azules, y además su nueva aventura viene cargada de ingredientes especiales. La cosa empieza divertida. Hay que construir una máquina para hacer una poción que acabe con el hechizo en que han caído los Pitufos. La tarea ha quedado en manos de cinco de ellos (los únicos que conservan el color azul) y debemos guiarlos en busca de las piezas, utilizando en cada caso su poder especial. En total nada menos que **16 niveles** con una bonita mezcla de jugabilidad. Tendremos fases de exploración y otras de conducción, desde una **perspectiva 3/4 que se estrena en la saga Pitufa.**



▲ **Los niveles** *destacan por la vivacidad de los colores y el detallado nivel de los gráficos. Se nota que están bien trabajados.*



▲ **Hay unas imágenes** *que encontraremos durante el juego y que podremos coleccionar e intercambiar con otros cartuchos Pitufos.*









Primera impresión

☺ **La idea de coleccionar** también está presente en este juego. Las imágenes que recolectemos podremos cambiarlas con otras Game Boy y acceder a nuevas fases de bonus.

☺ **El increíble trabajo gráfico** y la variada jugabilidad.

☹ **Los que llevéis mal** eso de jugar con los Pitufos, pues qué queréis que os digamos, que no podréis acercaros...

☹ Esperemos que no sea **muy lioso** eso de tener que jugar con cinco personajes. A ver si luego se va a complicar demasiado y no gusta.



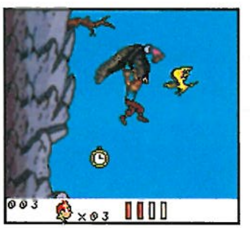
Tintín: El Templo del Sol

Consola: **GBC** Compañía: **Infogrames** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Sept - Oct**

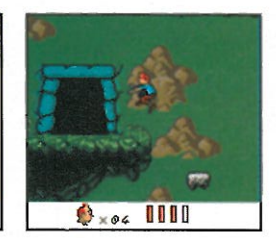
Aventura en tecnicolor

Hace tres años, Infogrames lanzaba Tintín El Templo del Sol con un éxito sin precedentes. Ahora, la casa francesa ha decidido editar una nueva versión en color que aproveche al máximo la capacidad de GBC. El nuevo juego de Tintín que saldrá en breve **será igual que su versión original.** Y eso significa **16 fases** de impecable realización técnica y una gran variedad de jugabilidad. La base es plataformera pero también conduciremos un coche, volaremos colgados de un cóndor, o resolveremos un difícil puzzle... Hablando de dificultad, ésta será una de las innovaciones, puesto que se ha retocado a la baja incluyendo más passwords para salvar la partida.











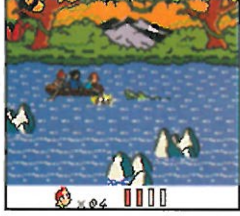
◀ **La aventura** *es una mezcla entre los cómics El Templo del Sol y Las Siete bolas de cristal.*



▲ **La dificultad** *ha bajado en esta nueva versión para GBC.*



▲ **El uso del color** *le da nueva vida al cartucho. Y brilla más.*



▲ **La variedad** *de fases y acciones es su punto más fuerte.*

Primera impresión

☺ El nuevo tratamiento coloreado hace que nos parezca **una aventura original.**

☺ **Ha descendido el nivel de dificultad:** ahora hay más passwords.

☹ Qué queréis que digamos: **es igual al juego que salió hace tres años.**

☹ Vamos, que ya podrían haberle **añadido** algunas cosillas más, ¿no?

Dinosaur

Consola: **GBC** Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Aventura** Lanzamiento: **Noviembre**

La dura historia de la prehistoria

Un meteorito al que le sobra el diminutivo acaba de estrellarse contra la corteza terrestre. A los pobres bichotes les ha entrado miedo, del de correr despavoridos y matarse en cualquier sitio. Pero seis de ellos no son tan brutos como parece. Para huir de la muerte y encontrar un lugar habitable, aunarán habilidades en la pantalla de GBC. Directamente desde el próximo **film de Disney**, y mediante una **vista cenital y coloridos gráficos**, Ubi nos dará el control de estos **6 dinosaurios** para que seamos nosotros quienes encontremos el camino de huída, alternando a los animales para superar cada contratiempo que se presente. Una idea antigua, pero que viene a cuento y además convence.







▲ *El cartucho ofrecerá* **veintiocho niveles** *en los que dejarnos las manos y la cabeza buscando el camino correcto.*



▲ *Los componentes de nuestro grupo tendrán* **diferentes habilidades** *como trepar, saltar, empujar... cada uno la suya.*

Primera impresión

☺ La **mecánica del juego,** estilo Lost Vikings, es adictiva y desafiante. Damos fe.

☺ El **apartado sonoro** incluirá los sonidos digitalizados de los dinosaurios y del entorno.

☹ Plásticamente, queda un poco "patatero" ver a los **dinosaurios desde arriba y tan pequeños.**

☹ Aún hay algún **problemilla de jugabilidad.** El control a veces no responde ni gritándole al oído.



▲ **Los escenarios** *representarán con acierto los desiertos, valles, montañas y lagos de lava por los que pasaremos.*



▲ **Los puntos de intercambio** *serán el único lugar donde podremos pasar el control de un dinosaurio a otro.*

¡Jugadoras del mundo Uníos !

¡Por fin un juego hecho sólo para chicas!

- El primer título de Game ~~Boy~~ Girl diseñado para el estilo de juego de las chicas.
- Colecciona y ponte guapa con todo tipo de ropa y accesorios.
- Comercializa ropa y envía mensajes a tus amigos utilizando el Link Cable® de la Game ~~Boy~~ Girl Color.
- Apariciones estelares del resto de bebés Rugrats.





- Representado en los anuncios promocionales emitidos en Nickelodeon.
- Mailing directo enviado a través de la lista de correo de Burger King Kids Club.
- Consejos y Pistas en los selectos libros Rugrats.



www.thq.co.uk



Septiembre 2000





www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70







Así, entre nosotros, ese Pokémon es... lalala... parece un gatino muy mono y con un pelaje tan fino que... lalala... tiene ataques psíquicos muy potentes... lalala... Bueno, seguro que todos lo conocemos: sí, es Mew. Ahora que ya sabéis que anda por ahí, sólo os queda averiguar cómo acceder a la ruta especial que contiene a este rarísimo Pokémon, y dar con la manera de fotografiarlo...

Pokémon Snap

¡Quieto ahí y/o disparo!

- NINTENDO 64
- NINTENDO-HAL
- CLICK'EM UP
- 128 MEGAS
- SEIS RUTAS
- BATERÍA: SÍ

Ya están aquí las fotos más esperadas del verano nintendero. Los Pokémon vuelven a abrirnos las mandíbulas con un **título tan original que, se puede decir, ha creado su propio género.** Sí, lo has adivinado, por supuesto tendremos que hacernos con todos, pero desde un punto de vista más... más "diafragmático", digamos.

Gracias por el paseo, Oak

De gracias, nada. Lo que **tienes que darle a Oak son buenas fotos de Pokémon**, que por algo eres **fotógrafo** y por algo te ha prestado el Zero-One. Este vehículo te conduce por una ruta predeterminada, de manera que lo único que ocupe tus manos sea **el manejo de la cámara**. Y falta que te va a hacer. Los **Pokémon corretean por la isla**, pero van a lo suyo, no esperan peinaditos y sonrientes a que dispares con tu cámara. Verás a Meowth pasar a toda pastilla persiguiendo un Doduo, a Pikachu jugando con un Diglett que se esconde a la mínima, a Snorlax sesteando... y **tendrás que esforzarte para sacar las fotos más perfectas** posibles antes de terminar la ronda, a base de rapidez de reflejos y buen gusto. Luego será Oak quien decida si eres un buen fotógrafo de Pokémon o no, mediante un baremo de puntuación de rápida comprensión. Si consigues un buen nivel de puntuación total, el profesor te premiará con nuevos ítems, te abrirá nuevas rutas, e incluso te permitirá controlar el acelerador del Zero-One. Y más te vale dar la talla, porque, si no, no verás una "miaja" de este espectacular y original título. **Recorrer las seis rutas, conseguir los ítems** y, en especial fotografiarlos a todos, **te va a llevar tu tiempo**.

Pero, seguro que algunos os estaréis preguntando cómo os va a gustar eso de ir de paseo y sacar fotos, aunque os gusten los Pokémon. ¿Aburrido, decís? Nada más lejos de la realidad. Cuando os enfrentéis a un recodo del camino en el que 6 Pokémon diferentes hacen de las suyas, y descubráis que usando ítems salen más aún, recorreréis la ruta una y otra vez hasta haceros con todos. Axioma Pokémon.



información del juego

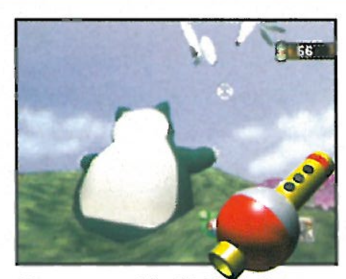
1 JUGADOR · CONTROLLER PAK (no) · RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA





Era raro que sobrasen tantos botones...



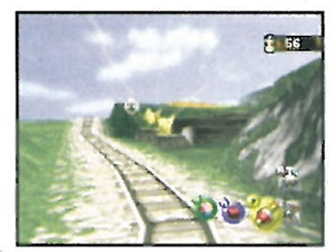
*Por eso, con el **botón C-abajo**, podremos **tocar la Pokéflauta**, con dos melodías diferentes, y hacer **despertar al dormilón Snorlax**, o poner a bailar a cualquier Pokémon.*



*Con el **botón A, las manzanas saldrán disparadas** hacia el punto al que estemos apuntando. Saber dónde y a qué Pokémon lanzarlas supondrá muy buenas fotografías.*



***Con el B**, los lugares sospechosos, como ese tronco hueco, pueden dar sorpresitas. Las **Pester Balls te ayudarán a llamar la atención de los Pokémon más reacios** al flash.*

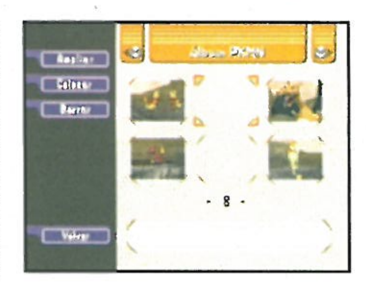






Parece mentira, pero Articuno, todo majestuoso él, sale de un huevo de colores chillones.









El álbum de fotos Pokémon nos permite guardar la foto que nos dé la gana dentro de él. Tiene una capacidad de 60 instantáneas, por lo que tendrás que ir renovando tu colección si quieres meter tus mejores obras o, cómo no, cualquier foto tonta tomada por un Jimmy cualquiera, como la de esos dos Squirtle que parecen compartir breva, chola, almendra, garbanzo o, para los que no usan raras jergas, "cabeza".

RUTA 1. Playa



*En los primeros compases, unos cuantos **Pidgeys** revolotean a nuestro paso. Aprovecha para una foto clara con varios PKMN.*



*Si miramos hacia la derecha, veremos un **Pikachu** en la blanca arena. Pero tan lejos que no merece la pena gastar fotos.*



*Más adelante, un **Butterfree** se muestra amigable y sobrevuela nuestro vehículo. Qué mejor oportunidad para hacerse con él*



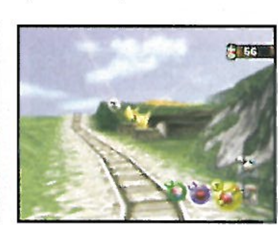
*El sesteante **Snorlax** puede ser despertado, pero tendrás que tener la flauta. Si no, nada.*



*¿Maullidos? Sí, es un **Meowth**, quien, por cierto, no para de hacer tonterías. Es una foto difícil, pero si aún no lo tienes...*



*A la izquierda de la roca de Meowth, la frondosa hierba nos invita a sospechar. Una pester ball y... ¡sí, **Scyther** al vuelo!*



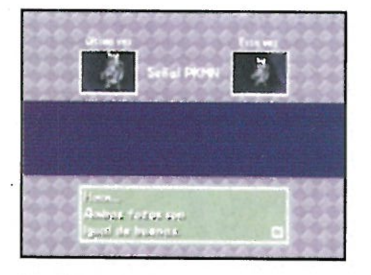
*Esos **dos Pikachus** no estarán ahí en tu primera vuelta. Para que se coloquen en los troncos, tendrás que usar manzanas...*



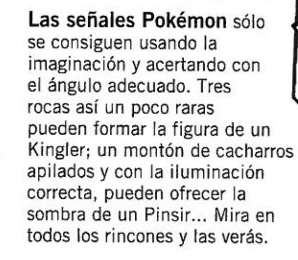
*¡**Chansey!** Si no llegamos a tocar la flauta, Chansey hubiese seguido siendo un rodante huevo perseguido por un Eevee.*











Las señales Pokémon sólo se consiguen usando la imaginación y acertando con el ángulo adecuado. Tres rocas así un poco raras pueden formar la figura de un Kingler; un montón de cacharros apilados y con la iluminación correcta, pueden ofrecer la sombra de un Pinsir... Mira en todos los rincones y las verás.

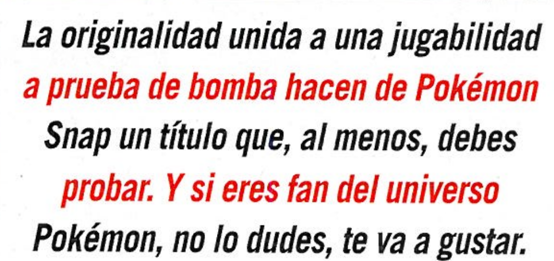








Si un Pokémon te parece raro, quizá sea un Ditto transformado.



Pero... ¡no hay Pokémon! ¿Quién ha dejado jugar a Jimmy otra vez?

La originalidad unida a una jugabilidad a prueba de bomba hacen de Pokémon Snap un título que, al menos, debes probar. Y si eres fan del universo Pokémon, no lo dudes, te va a gustar.

En la Cueva veremos varios Koffing persiguiendo a pobrecinos Jigglypuff. Si utilizamos las pester ball con suficiente puntería, quizás las criaturitas rosas nos recompensen con su agradable canto...





Sí, la famosa explosión, prohibida en el campeonato Pokémon Stadium, se ve a lo grande en PKMN Snap.

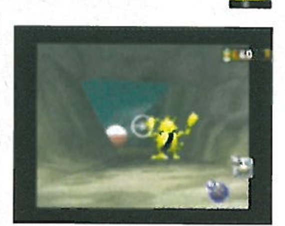
RUTA 2. Túnel



*Nada más comenzar, un **Pikachu** nos mira interesado. A lo mejor con unas manzanas...*



*Nada, ni se mueve. Pero las pesters han hecho reventar a este **Voltorb**. ¡Saca la explosión!*



***Electabuzz** se divierte siguiendo Voltorbs rodantes. No debes fotografiarlo de espaldas.*



*Con las explosiones de los Voltorbs, los **Kakunas** bajarán del techo. ¡Aprovéchalo!*



*Si no molestas al **Diglett** con el que juega Pikachu, podrás sacar una buena foto, aunque lejana.*



*Al pasar la puertas de las diferentes salas, los **Zubat** irán hacia ti. Es momento de...¡CLIC!*



*Si golpeas a un Electabuzz en concreto, la pantalla se enciende ¿Un **Magnemite** y una manzana?*



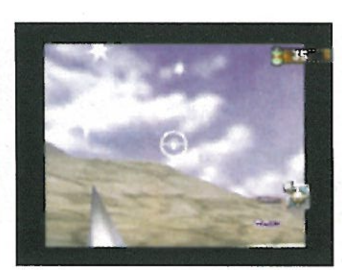
*¿Y esto? Aunque no lo parezca, en el centro de esa nube hay un Pokémon. Palabra de **Haunter**.*



*Si fotografías a los **Magnemites** las fotos saldrán en blanco. Quizás aquello de la manzana...*







Obsérvese la punta de cola de Dratini que muestra la foto. ¡Jimmy, hay que ser más "avispao"!

RUTA 3. Volcán



*Un **Rapidash** se acerca de frente. No te pongas Jimmy y echa fotos en vez de manzanas.*



*A lo lejos se divisan otros dos **Rapidash**. Si consigues atraerlos, cuéntanos cómo es.*



*Los **volcanes** también suponen un motivo de sospecha. Prueba a tirar cositas dentro y verás.*



*El mejor lugar para fotografiar un **Vulpix**. Echa una manzana cerca y elige su mejor pose.*



*Dentro de poco pasaremos cerca de **Magmar y Charmander**. Si sabes qué tirar... ¡evolución!*



*La superficie de la lava no deja ver su interior. De nuevo los lanzamientos darán su **Moltres**.*



*¡Qué pasa, majete! Sabiéndolo atraer, este **Charmander** te ofrecerá buen tamaño y pose.*



*Al que madruga, Dios le ayuda. Al que manzanea con puntería, Dios le **Arcanine** y le **Growlithe**.*



*Este **Charmeleon** no para de dar vueltas. Unas manzanas, buen cálculo locativo, y una foto guay.*

En cada ruta verás diferentes PKMN en su hábitat natural y en estado salvaje. ¡Qué panorama!

RUTA 4. Río



***Bulbasaur** sorprendido en plena siesta. Nada más empezar, echa una pester al tronco y saldrá.*



*Mira por dónde, un **Vileplume** bailándose una sardana. Sin flauta, no podrás hacer nada.*



*En la orilla izquierda, un **Slowpoke** nos espera con cara de Jimmy. Una foto "chupá".*



*Los **Metapods** están colgados, en el buen sentido. Para bajarlos de ahí... ¡Pester attack!*



*Un **Cloyster** que gira sobre sí mismo acaba de emerger. Calcula el tiempo y dispara.*



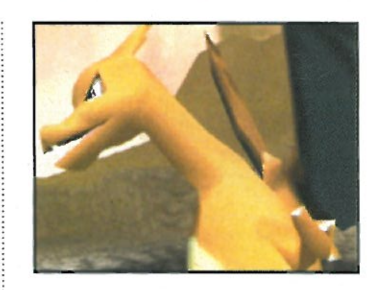
*¡Mi madre! Y todo por darle con una manzana. Bueno, **Psyduck** quedará retratado en rara pose.*

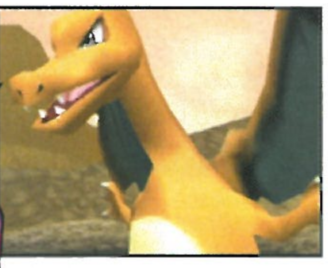


A ver, las gafas... no, el juego tampoco sabe qué es aquello de allí... quizás en otra ocasión.



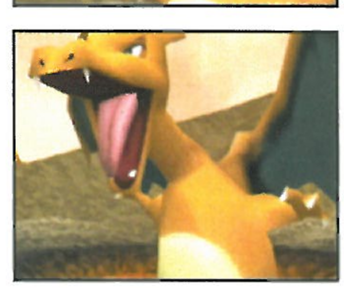
*Para terminar, un **Pikachu** nos torea, escondiéndose y apareciendo sin previo aviso.*





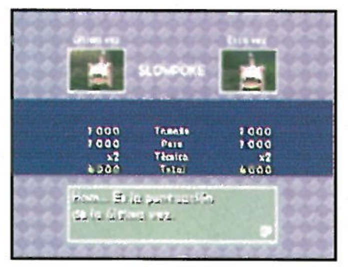






CLIC, CLIC, CLEC, CLAC, CLOC... ¡y lo que haga falta! Cuando tengas un Pokémon tan a tiro como este Charizard, no dudes en gastar medio carrete a su paso. Luego ya elegirás cuál de las fotos te gusta más, cuál enseñas a Oak, o si quieres, guardarás todas en el álbum Pokémon para hacer una película muda (de verdad Jimmy...).





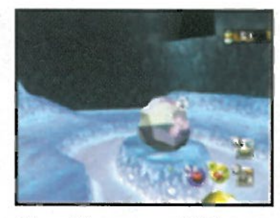
Informe PKMN

Nº	Nombre	Ruta	Puntos
001	[illegible]	[illegible]	[illegible]
004	CHARMANDER	[illegible]	3480
005	CHARMELEON	[illegible]	3500
006	CHARIZARD	[illegible]	2860
007	SQUIRTLE	[illegible]	2300
011	[illegible]	[illegible]	2680
012	BUTTERFREE	Playa	3360
014	KAKUNA	Túnel	3880
016	PIDGEY	Playa	4400
025	PIKACHU	Playa	6550

El informe Pokémon es el que nos guiará a la hora de volver a visitar una ruta u otra. En él aparecen todos los Pokémon fotografiados, el lugar donde fueron pillados "in fraganti" y la puntuación de la foto en cuestión. Si, al terminar una ruta, el profesor Oak decide que la nueva foto es mejor que la anterior, ésta será guardada automáticamente en el informe PKMN.



Ahí está Meowth a la zampa y captura de una sabrosa manzana.



¡Huevo! Eso no es un Pokémon, ¿no? Quizás la flauta aclare algo.



Hum... Vale, no se ve ningún Pokémon, pero es algo tan extraño que merece la pena fotografiarlo. Quizás al revelarla aparezca algo interesante, un Mewtwo, o algo...



Todos los Pokémon recreados en maravillosas 3D, con sus voces características. ¿Te lo podrías perder?

RUTA 5. Cueva



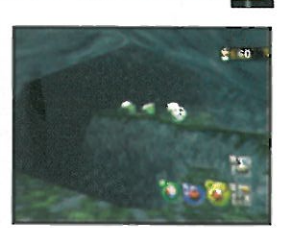
*No, esto no es un Pokémon. Sólo queríamos mostraros lo que mola el diseño del **Zero-One**.*



*Dos **Zubat** a toda pastilla se cruzan en nuestro camino. O eres muy rápido, o hasta otra...*



*Al mirar a la izquierda, vemos otro **Zubat** que va más lentito y... ¡un **Muk**! Pero muy lejos.*



*Esos **Bulbasaur** de allí parecen cegados por la luz. Vamos a ver si tirando cositas hacen algo...*



*¡Toma ya! Si no hacemos el Jimmy, no nos enteramos de que en realidad son **Dittos** mutados.*



*Pobrecino **Jigglypuff**. Ayúdale e intenta fotografiarle con mejor cara, que ahora está muy triste.*



*Pero si no puedes, aprovecha y saca un buen retrato de **Koffing**. Sale bien grande y muy alegre.*



*Vamos a ver. ¿Qué hacen dos **Jynx** adorando a un huevo tan raro? Saca uno de cerca, a ver...*

RUTA 6. Valle



*Al comenzar, todo está muy tranquilo. Unas rocas que... ¡ah, no! ¡Son **Squirtle** buceando!*



*A la derecha, un **Mankey** llama la atención saltando y chillando. Pero está demasiado lejos...*



*Las manzanas, además de digestivas, atraen Pokémon. **Geodude** y **Sandshrew** inclusive.*



*Esto, si no lo vemos, no lo creemos. Tres **Graveler** bailando un algo, al son de la Pokéflauta.*



*Allí, al final, al fondo... Es un **Mankey**, pero por mucho que le tires cosas, no llegas a darle...*



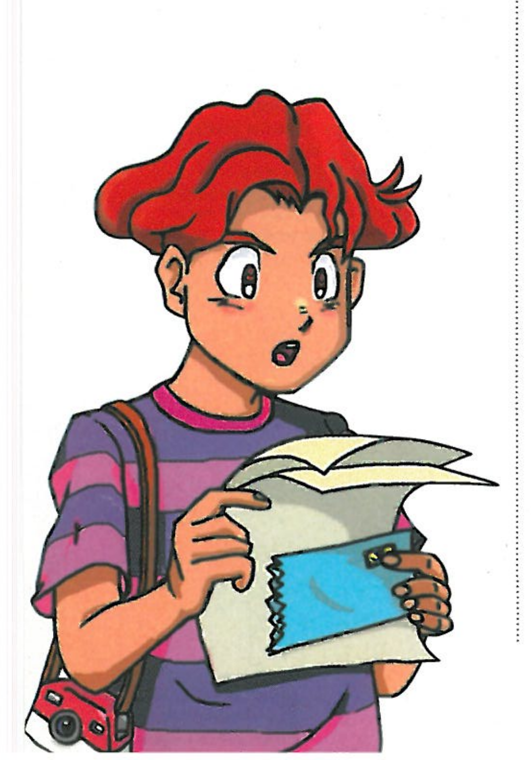
*Volando por los aires, **Staryu** nos volverá locos con sus revoloteos. Afina con el stick y prueba a ver.*



*El remolino del último recodo esconde muchas **sorpresas**. Ve tirándole cosas y admírate...*



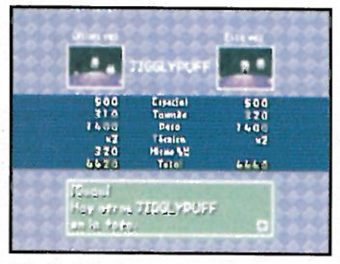
*Si durante la travesía tiras manzanas al agua, verás salir **Dratinis, Magikarps, Starmies...***



¿Ya tienes tu cámara? Pues, escucha a Oak...



*Por un especial, como el cantarín Jigglypuff, siempre te daré **puntuación extra** en mi examen.*



*Si además de un especial consigues sacar **varios Pokémon de la misma especie**, cuenta con la recompensa.*

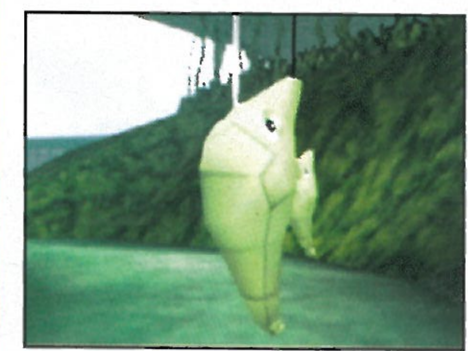


*Y también la pose, el momento en el que "caces" al Pokémon, tiene importancia. Este salto da **1150 pts**.*





Una de mis fotos preferidas. *Aprende de esta foto, pues incluye un especial (el ataque arena que recibe Meowth), dos Pidgey (Pokémon de la misma especie), ofrece un buen tamaño, y uno de los Pidgeys está justo en el centro. Maravillosa.*



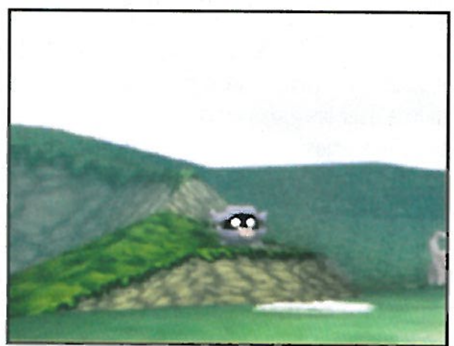
Tan grande, tan buena... *En muchas ocasiones, por buscar fotos con especiales u otros extras, os olvidáis de que el tamaño del Pokémon también cuenta. Esta foto incluye dos Metapods, uno de ellos a un tamaño ideal para reconocer al PKMN.*



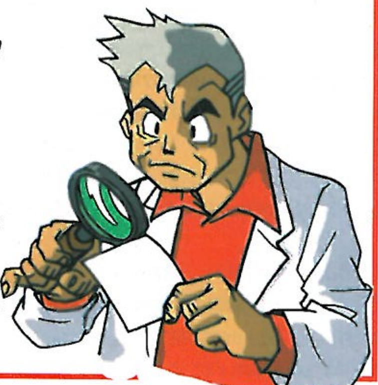


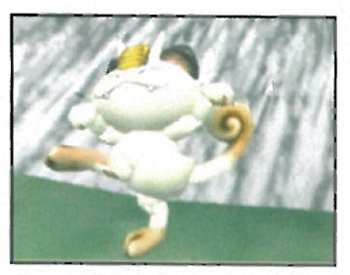


Es bastante curiosa, pero... *Claro está que esta foto lleva trabajo, pues atraer a los dos Magmar al mismo punto cuesta lo suyo. Pero, a pesar de tener un tamaño digno y dos PKMN iguales, ¡la pose es muy vulgar y está algo descentrada! Hombre...*



¡¿Quién ha sido el bestia?! *Me dicen que un tal Jimmy... bien, sea quien sea, ha mostrado un desconocimiento total. Este Shellder tiene un tamaño ínfimo, está descentrado, y la pose es de lo más normal. ¿Que también hace fotos sin PKMN? ¿quién es Jimmy?*





¡Menudas poses! Y todo gracias a las mil y una partidas que hemos jugado. Una vez conozcas los lugares exactos, el comportamiento de cada Pokémon en cada recodo del camino, podrás conseguir unas pedazo de fotos tan buenas como ésta. ¿Verdad que este Meowth bailarín quedaría muy bien como póster para tu dormitorio?

El Análisis

GRÁFICOS **94**



A los Pokémon, nada que objetar. Todos perfectos, excepto si los ves muy, muy cerca. Algunas texturas sorprenden por su realismo.

MOVIMIENTOS **92**



Ni el movimiento de cámara ni el zoom tienen fallo alguno. Sólo algunos Pokémon, cuando se caen, o las manzanas al rebotar, quitan algo de credibilidad por su brusquedad.

SONIDO **90**



Las melodías de fondo se pierden entre los efectos de agua, las voces, los ecos y el gran apartado de efectos sonoros, en general.

JUGABILIDAD **95**

Un control cómodo y eficiente da pie al "enganche" que provoca todo título Pokémon.

ENTRETENIMIENTO **93**

Sólo la repetición de escenarios puede llegar a cansar. Por lo demás, ofrece alicientes casi en todo momento, y hasta conseguirlos todos...

***TOTAL* 94**

- *Es un título* **innovador** *en su concepto. Desde el hecho de hacer fotos, hasta la libre interacción con todos los Pokémon que veamos.*
- *La* **repetición** *de escenarios es lo único que echa para atrás después de jugar varias horas seguidas. Nos hubiera gustado disfrutar de más rutas.*
- *Aunque el hecho es que has jugado varias horas seguidas. En* **jugabilidad**, *es de esos cartuchos que te ocupa una tarde así a lo tonto... y ni meriendas ni nada, y no te das cuenta...*
- **Por pedir**... *para la próxima, queridos Reyes Magos, queremos todos los Pokémon de las ediciones Oro y Plata, modo multijugador, una impresora para sacar las fotos, una novia guapa...*



Danielle y Joseph son los nuevos protagonistas. Sólo uno de ellos nos acompañará en la aventura, de modo que hay que elegir al inicio. Así a bote pronto, Danielle salta más y sus armas son mejores que las de Joseph, experto en el arte de deslizarse por agujeros.

NINTENDO 64
ACCLAIM
ACCIÓN 3D
256 MEGAS
5 MUNDOS
BATERÍA: NO

Turok 3

El cielo de Turok

Será una despedida a lo grande. Como merece el homenajeado. No habrá más Turok en N64 (eso dicen), pero el último sabrá compensarte. Su mayor acierto es una **equilibrada jugabilidad**, conseguida gracias al inteligente diseño de los niveles. Turok 3 se **estructura en pequeñas subfases** que van conformando cada nivel. Así el desarrollo es mucho más ágil, se evitan las zonas muertas (donde no hay nada que hacer, excepto andar) y se obtiene mayor sensación de continuidad. **La tensión** es otro de los elementos clave. Hay un ambiente de **suspense genial** desde que conectamos la máquina, aumentado por la excelente banda sonora y los FX. Se siente la respiración, el aullar de los zombies, los ladridos y hasta el hilo musical del ascensor.

Menos enemigos, pero más listos

Por contra, el **nivel de acción ha bajado** desde entregas anteriores. No hay frenesí esta vez, por incomparecencia de bichos, pero aún vais a tener que utilizar las 23 armas en juego, y aflojar el gatillo. Eso sí, sólo en raras ocasiones tendremos un rival por delante y otro por la espalda simultáneamente. Es una **aventura más estratégica** en la que también nuestra capacidad de exploración y cumplimiento de objetivos se pone a prueba cada segundo. Los encargos son variados, buscar, encontrar llaves, activar un ascensor, reconstruir un puente o ¡¡detener un tren descontrolado!! Según el personaje que hayamos elegido al principio, tendremos acceso a una ruta u otra (por ejemplo, sólo Joseph puede usar las gafas de visión nocturna y jugar en esa fase), y podremos conseguir armas diferentes. Por lo demás, sus movimientos y acciones son igual de fluidos, y el engine permite mover el escenario (y movernos dentro) a una velocidad superior a la de cualquier Turok, olvidando ralentizaciones pasadas (ni siquiera en alta resolución). Cada mundo además ofrece un **diseño único y espectacular**, redondeado por la vuelta a los orígenes en la jungla. Así debía ser la despedida, por todo lo alto.

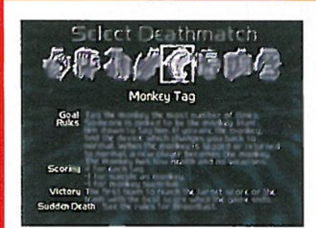
información del juego

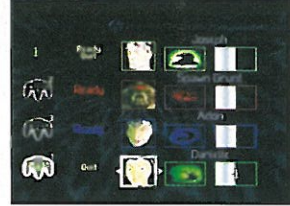
1-4 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

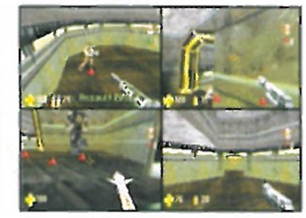
Precio **9.990** PTA

Expansion Pak Compatible

A cuatro es la caña







*La experiencia es un grado, y en Turok, los programadores saben cómo plantear un buen deathmatch. Este tiene **8 modos y 25 mapas.***



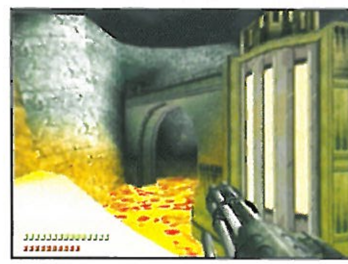
El arsenal de llaves de Danielle. Ella es la experta en abrir puertas.



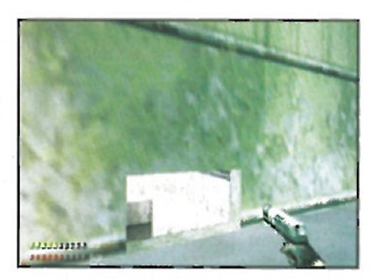
En esta fase, Joseph debe utilizar las gafas de visión nocturna para detectar las alarmas.



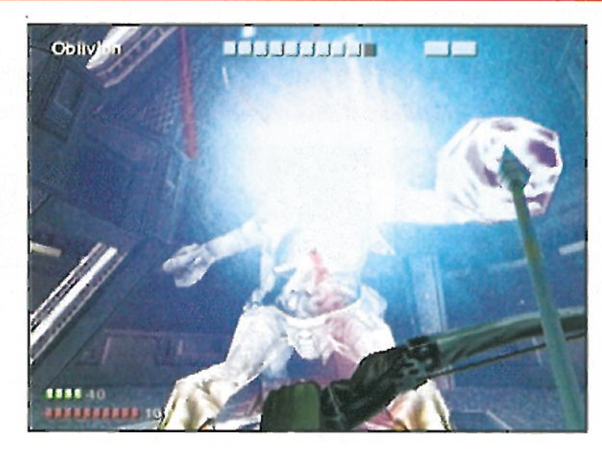
Las "buceadas" son necesarias. Tanto para avanzar, como para cascar a algunos jefes.



Los escenarios lucen sólidos y consistentes, aunque no todos son igual de brillantes.



Por aquí, Joseph. Que tú sabes cómo pasar por estos escondrijos, chaval.



Los efectos de luz son en tiempo real y redondean un conjunto técnico absolutamente explosivo. La potencia de los juegos de luz la puedes observar cada vez que hagas uso de tu arma en un pasillo oscuro.

Algunos objetivos que cumplir





El objetivo es encontrar una tarjeta para activar el ascensor y escapar de la base. *El reto se complica con la presencia de soldados, y la estructura laberíntica del escenario.*





Ahora hay que desactivar los cuatro silos nucleares e impedir la destrucción total. *Localizada la primera tarjeta, el avance es coser y cantar. Aunque hay que darse bastante prisa.*





El metro anda descontrolado y se puede producir una catástrofe. *Avanza por los vagones y por el techo, liquidando a los zombies que te salgan al paso, hasta dar con la palanca de control.*

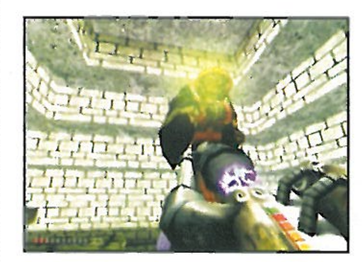
TENED MIEDO A ESTOS CHICOS. Son listos, agresivos y no le temen a nada. Hay en total 35 tipos de feroces enemigos en Turok 3, que dicho sea de paso forman una fauna increíble. Aquí os presentamos a algunos de ellos.



Los soldados protegen la base de la segunda fase. No son muy duros ni especialmente listos, pero abundan.



Estos zombies de dos cabezas son tan sigilosos que siempre os pillarán desprevenidos.



Los señores flotantes aparecen hacia el final del juego y son de lo más resistente.Usad armas potentes.

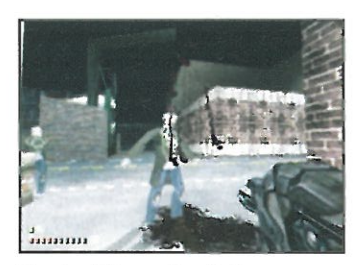


Las criaturas de lava resisten e insisten. Tendréis que deshaceros de un buen montón de ellas.

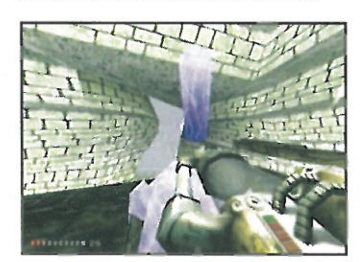


Los grupos de vándalos no os darán muchas opciones, aunque tampoco es que se prodiguen en exceso.

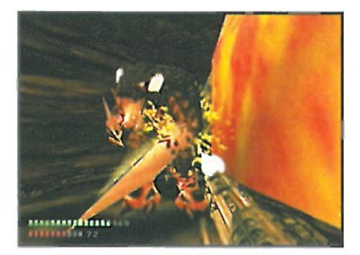
EL ARSENAL DE TUROK 3 se compone de 23 armas, incluyendo las de ambos protagonistas. Hay una base común de 8 y dos "mejoras" para 7 de ellas. El Vampire Gun no "evoluciona". Aquí tenéis las más guays.



Cerebral Bore y Burst. Dos armas revienta-cerebros. La segunda nos permite tomar la mente del enemigo.



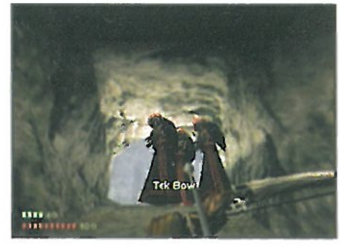
Energy Grapple. Su potencia es capaz de deformar el decorado. Hace el efecto de un gran vacío.



Firestorm. El de Danielle es más eficaz. Dispara cientos de ráfagas en segundos. No hay quien lo resista.



Shredder. De la familia Shotgun. Lo maneja Joseph y lo mejor es que sus lasers rebotan en las paredes.



Tek Bow. Un arco evolucionadísimo. Va cargado con bombas explosivas y hace un daño atroz.





Uno de los niveles finales tiene lugar en la misma jungla donde se inició la saga. Y sí, es que el juego es un poco violento. Bueno, ya lo veis por vosotros mismos.

Jefes monstruosos







THE XIPHIAS ES EL JEFE DEL SEGUNDO NIVEL. *Un enorme pulpo biónico con un sólo ojo que además es su punto débil. La batalla transcurre alrededor -y dentro- de una gran piscina. Con un arma de disparo rápido no tendréis especial problema en hacerle morder el polvo, pero eso sí, ojo a sus largos tentáculos y a su arsenal.*







OPHISTOR, JEFE DEL NIVEL 3, *tiene tres depósitos-boca por donde sacar la cabeza. Hay que cerrar dos de ellos y aislarle en el tercero, de forma que no tenga oportunidad de esconderse. Es un rival muy, muy duro.*





ALPHA FIREBORN TIENE TRUCO. *Sobre su cabeza hay un enorme pedrusco. Haz que caiga sobre la lava para que se quede petrificada, y aprovecha la coyuntura para coserle a disparos. Su barra de energía bajará a toda velocidad, si es que tenéis el arma adecuada.*



OBLIVION. *Sólo unos privilegiados conseguirán ver al jefe final del juego. Su aspecto es descarnado y posee una fuerza descomunal. Tardaréis bastante en llegar a su corazón, porque la coraza de carne pútrida le protege fuertemente.*

El espectacular comienzo de una gran aventura







La estación de metro tiene vida propia. Los trenes pasan como si tal cosa, y como no nos quitemos de ahí va a pasar otra cosa...



La pantalla de passwords y secretos, como veis, muy original. Desde aquí, cualquier cosa es posible en el mundo de Turok 3.



Antes hablábamos de los efectos de luz, pero también hay que mencionar los juegos de sombras y la cuidada atmósfera.

Uno de los puntos fuertes de Turok 3 es su sistema de avance, diseñado para que la aventura discurra ágil y rápida.







Encontraréis escenas de esta guisa en el juego. Así que, todo el mundo está avisado. No es para niños.



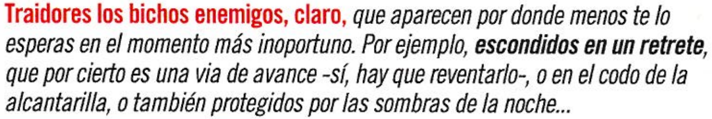
¡Pero serán traidores!











Traidores los bichos enemigos, claro, *que aparecen por donde menos te lo esperas en el momento más inoportuno. Por ejemplo,* ***escondidos en un retrete****, que por cierto es una via de avance -sí, hay que reventarlo-, o en el codo de la alcantarilla, o también protegidos por las sombras de la noche...*





El Análisis

GRÁFICOS — **93**

Tienen la mejor esencia Turok y son los más depurados de la saga. Los jefes finales son de lo mejorcito que hemos visto.

MOVIMIENTOS — **93**

El engine mueve perfectamente escenarios y personaje, sin ralentizaciones ni paradas, sea cual sea la resolución.

SONIDO — **96**

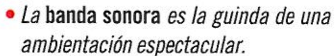
La magistral banda sonora pone los pelos de punta, y los efectos de sonido terminan "rematando" la perfecta ambientación.

JUGABILIDAD — **95**

El nivel de dificultad es alto, pero el avance, concebido en forma de pequeños subniveles, da continuidad y agilidad al juego.

ENTRETENIMIENTO — **94**

El juego tiene ritmo y velocidad. Pese a que hay menos acción que en otros Turok, le sobran tensión y dinamismo.



TOTAL 94

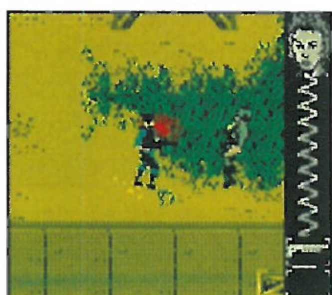




La intro es soberbia. *Está realizada con el mismo engine del juego, y resulta muy vistosa. Pero lo más impactante es el argumento, que nos pone en situación pese a que* ***las voces no han sido dobladas.***

- *La* **banda sonora** *es la guinda de una ambientación espectacular.*
- *El* **sistema de avance** *pone la nota fresca. Invita a seguir jugando.*
- *Por fin podemos* **salvar donde queramos** *en un Turok. Gracias, chicos.*
- **Punto negativo** *para los que no se han acordado de que hay que traducir y doblar las voces de los juegos.*

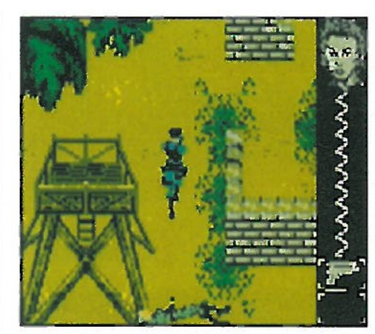


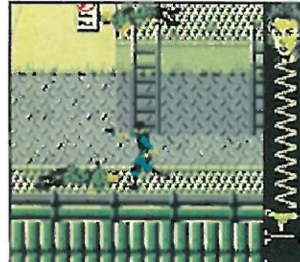


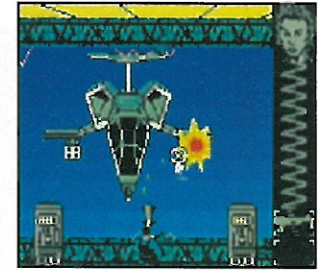
Joanna sigue siendo igual de "mortal" a la hora de cargarse enemigos. Tenemos ocho armas diferentes (hay que buscarlas bien para verlas todas) para despachar señores y, entre ellas, seguimos encontrando la escopeta, que es de lo más eficaz. Por cierto, una vez eliminados, no olvidéis registrar los cuerpos. Algunos tienen cositas ricas.













Antes de comenzar con las misiones "de importancia", deberemos superar cinco pruebas de entrenamiento, en las que aprenderemos a desenvolvernos con Joanna.

Perfect Dark

¡Más, Joanna, **más**!

GAME BOY COLOR
NINTENDO-RARE
AVENTURA DE ESPÍAS
32 MEGAS
23 NIVELES
BATERÍA: SÍ

No, no puede ser igual, eso tenedlo claro. Pero es justo lo que esperábamos. Rare ha vuelto a hacer milagros con la conversión de PD, que **reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB**.

Y mientras, voy a cantar algo

No saquéis los paraguas, sólo queríamos decir que el juego, además de las fases de vista superior en las que Joanna se maneja al estilo N64 (disparando con sigilo, escondiéndose, buscando objetos...), **incluye 9 niveles totalmente diferentes al desarrollo "normal"**. Estos **subjuegos**, de una calidad increíble, se ganan la admiración del jugador por su **frenetismo y jugabilidad directa**. Vamos, que te das un alegrón cada vez que empieza una secuencia en la que Joanna se sube a una lancha, un helicóptero y demás. Esto no quiere decir que las fases de infiltración o rescate de rehénes sean aburridas, ni hablar: son super divertidas y además difíciles; pero, en su admirable excelencia, quedan algo por debajo de los momentos que proporcionan los subjuegos. En resumen, **un cartucho de culto que además incluye decenas de sorpresas** en forma de extras multijugador, personajes, fotos... **Cómpralo, ya está.**



información del juego

Precio **6.990** PTA

1-2 JUGADORES

TEXTOS EN CASTELLANO

Dime, dime, compañero

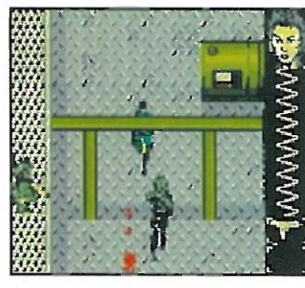






*De la misma manera que en N64, en plena misión podemos encontrar **un aliado que nos informe sobre novedades**. Lo bueno es que te lo cuenta de palabra, ¡con su voz! Aunque nosotros nos conformamos con leer los subtítulos en castellano.*





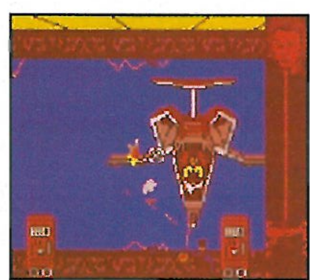




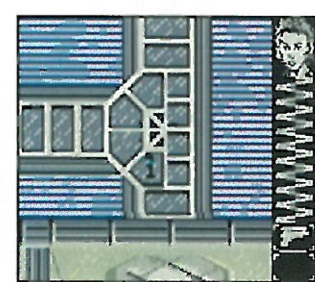
Cada vez que terminemos un nivel, el juego nos premiará con una secuencia animada que enlaza con la siguiente fase. Si os termináis el juego, podréis verlas todas seguidas.

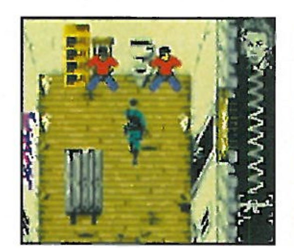


Joanna llega a GBC con la misma fuerza que mostró en N64. Lujo técnico, jugabilidad, variedad, sorpresas, extras...



Los efectos gráficos y sonoros para explosiones y demás son muy espectaculares. Cuando Joanna "cae", la pantalla se va tornando roja, como ocurriría con su visión.





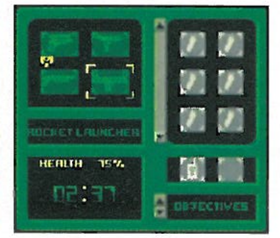
En los cinco niveles de entrenamiento iniciales, deberemos rescatar rehénes.



Los secretos también se incluyen en forma de salas con premio, pero hay que dar con ellas...



Nuestro amigo Elvis también aparece en esta versión, aunque sólo lo veremos de pasada.



En el menú de armas y objetos también podemos consultar los objetivos de cada misión.





Tras terminar una partida, fíjate en los secretos que hayas podido abrir. Se van mostrando a medida que avanzas en el modo para un jugador, e incluyen todo tipo de cosas: los nueve subjuegos, doce fotos para imprimir con GB Printer, modos, mapas y personajes para multijugador, regalos para intercambiar por infrarrojos...



Todos los subjuegos

Ataque del Hind. Debes derribar el Hind a base de disparos. Es como una versión del Galaga.

Campo de tiro. Manejas un punto de mira y los enemigos aparecen por las puertas.

Ciborg de ataque. El bicho no para de disparar y tus armas son los láseres de los extremos.

Control de puerta. Un simón puro y duro. Te servirá para abrir las puertas con código.

Huida. A bordo de un helicóptero, debes esquivar los misilazos que dispara la lancha.

Mink Hunter. Lanza tu estrella y aciértale a Mink. Pero a la vez debes evitar que te dé la suya.

Modo francotirador. A través de la mirilla, debes eliminar a los soldados sin que den la alarma.

Persecución de la jungla. Spy Hunter versión 2000. Acelera, esquiva y dispara a toda pastilla.

Travesía del río. Operation Wolf, ahora. Maneja el punto de mira y elimina a todos los soldados.

El Análisis

GRAFICOS **96**

Nos quitamos el sombrero ante el uso del color y el diseño de los escenarios. Sólo algún sprite desmerece este impresionante apartado...

MOVIMIENTOS **94**

Todos los scrolles son suaves y rápidos, y los movimientos de los personajes humanos, realistas. Sólo algunos disparos "parpadean".

SONIDO **94**

Conversaciones digitalizadas (en inglés), gritos, melodías basadas en las de N64, y unos disparos contundentes. Muy completo.

JUGABILIDAD **96**

En control no ofrece problema en ninguna de las variadas fases, que dan una puntuación extra a este apartado.

ENTRETENIMIENTO **93**

Ofrece modos multijugador y decenas de secretos por descubrir. Lo único que se puede objetar es que resulte corto, después de todo.

TOTAL **95**

- **Es una pasada** *en todos los sentidos. Gráficos, sonido, jugabilidad... todo.*
- *Los* **subjuegos** *ofrecen "partidas rápidas". Se pueden jugar por separado.*
- *Si no tienes un* **cable Link**, *te pierdes la mayoría de extras del cartucho.*
- *Pero además de la conexión Link, ofrece un maravilloso* **Rumble**, *comunicación por* **infrarrojos**, *usa* **GB Printer**...

No hay muchos jefes finales, así que, es un gusto enfrentarse al primero, un cíclope que pone las cosas emocionantes. Sin ayuda de los hechizos (su dinero han costado) resultaría un enemigo rápido y temible.

Hercules

Pues parecía más **fuerte...**

NINTENDO 64
TITUS
ACTION-RPG
128 MEGAS
DOS MUNDOS
BATERÍA: NO



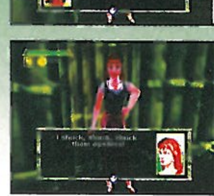
La idea de enfrentarnos a un **nuevo RPG** siempre nos atrae lo suyo. Y el título de Titus, que además incluye novedades como la ambientación antigua y un personaje mitológico como protagonista, había conseguido llamarnos la atención aún más. Pero oye, aunque no queríamos **compararlo con Zelda**, él mismo lo hace mediante el sistema de control y estructura, y, como era de esperar, sale perdiendo.

Es que no tiene duende

La cosa comienza con los pasos correctos: un entrenamiento en tu pueblecito para aprender a luchar, la esperada lucha mientras vamos de una ciudad a otra (que tampoco requiere tanto entrenamiento, pero bueno), la exploración y búsqueda de objetos, y el enfrentamiento con un jefe final, el cíclope. A partir de aquí, tras haber observado un **apartado técnico aceptable** pero no sorprendente, el juego se desmadeja, ofreciendo puntual y esporádicamente momentos de gran jugabilidad, brillanteces gráficas y algún destello de humor, pero... pero **que le falta gracia a la cosa**, vamos. El argumento ayuda a meterse en el juego, pero en cuanto ves que algunos movimientos de Hércules no se usan en absoluto (no por olvido sino por inoperancia), que los personajes de los pueblos son todos iguales (cosa de la que se ríe el propio juego, menos mal), que los enemigos casi corren a que les pegues y otros "deslices", el ánimo decae. Es un buen RPG, con mucha acción, de fácil comprensión, extenso, pero sólo ofrece "momentos" y un afamado protagonista.

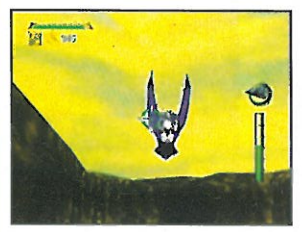
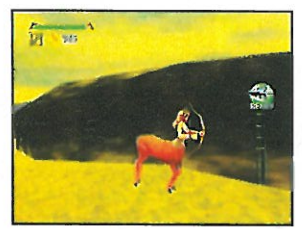
Humor encubierto





*Bueno, y al aire libre, si nos ponemos a dobles sentidos, que es lo que tenemos que hacer si queremos reír con el **retorcido humor** de Hercules. El que todas las chicas sean iguales lo arregla una de ellas contando una tonta historia, y hay otra que canta unas cosas subiditas de tono. En fin, ahí lo tenéis.*

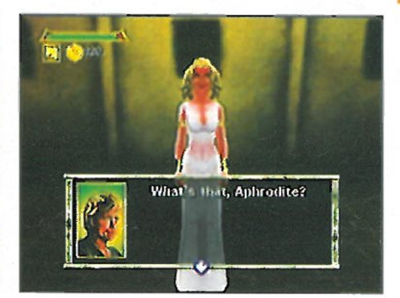
¿Esta energúmena se llama Serena?

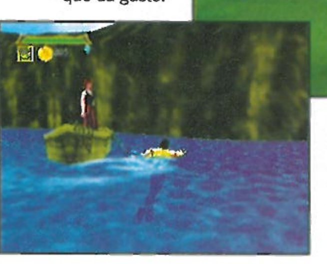

Bueno, los energúmenos aún no existían, pero, dado el significado actual, esta hembra de centauro se puede considerar tal. Corre que se las pela y lleva un arco que se puede cargar desde un soldado a una arpía. Qué pena que ***sólo la controlemos durante un nivel...***

Si nos ponemos a rebuscar movimientos, encontraremos un agradable a la vista, desagradable para el enemigo, "rodillazo en plena jeta". Por muy bonito que quede, la verdad es que con tres tortas normalitas, los enemigos ya caen que da gusto.



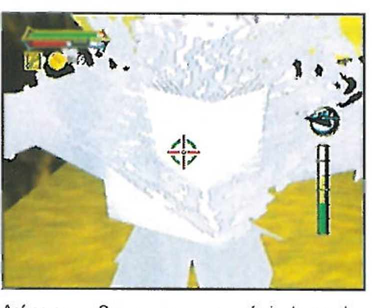


¡Afrodita sea! Los propios dioses, como al fin y al cabo son familia, nos darán consejo y ayuda.



Aquí, nuestro héroe demuestra sus aptitudes natatorias y de ligón playero.





Así es como Serena ve a una arpía justo en el momento de ensartarla. Son todas iguales, sí...





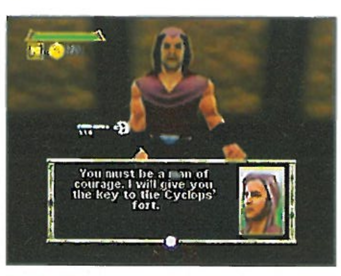
Sí, también da patadas. El caso es que tampoco hace mucha falta utilizarlas...

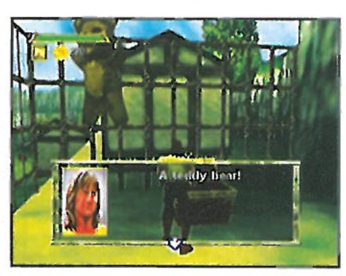


Eso medio redondo y negro es una roca, y Hércules la eleva cual gato hidráulico.

El chico de los recados







Gracias a su naturaleza RPG, terminaremos conociendo algunas ciudades al dedillo. Ve a esto, encuéntrame aquello... El hecho es ***hacerse con todos los objetos requeridos por las gentes*** *para ir completando la cadena de agradecimientos que al final nos permitirá encarar nuestro nuevo destino.*





Como manzanas y bebo cerveza, ¡¿qué pasa?! Pues pasar, pasa que la energía te sube que da gusto verla, no esperes críticas corrosivas. Eso sí, para aguantar todo el juego a base de ambas viandas, tu estómago debe ser de acero.

El Análisis

GRÁFICOS

79

Algunos escenarios destacan sobre la mediocridad mostrada en general. Aún así, la niebla sigue estropeándolos, parece que per sécula.

MOVIMIENTOS

80

La cámara sigue eficientemente las andanzas del protagonista, claro que él es quien más suavemente golpea, corre... los demás, peor.

SONIDO

83

Aun con unas melodías que llegan a gustar, son mejores los gritos, ladridos y gruñidos de las criaturas a las que nos enfrentamos.

JUGABILIDAD

77

Una vez acostumbrados a los buenos y malos ratos en el control, debemos encarar los altibajos del desarrollo en sí. Interesante, pero...

ENTRETENIMIENTO

82

En un principio llega a enganchar por la propia historia. Aunque luego se disperse, su extensión mantiene el interés.

TOTAL 80

- *Un* **nuevo RPG** *siempre es bien acogido en el catálogo de Nintendo 64. Aunque se trate de un título algo* **mediocre**.
- *Pero su mediocridad radica más en la dispersión de argumento que en conceptos técnicos. Aunque esperamos que la* **traducción a castellano** *ayude a meterse a la gente en la historia.*
- *Ha intentado recoger lo mejor del gigante de los RPG, Zelda, y esas buenas intenciones han visto su fruto en una* **sencillez de manejo** *inusual en este género. Eso sí, no tan depurado.*
- *A quien le guste* **la serie**, *que no dude que encontrará su humor y esencia.*





Ser vago viene muy bien en este cartucho. Pulsa abajo y botonea el puño, mira a poniente, y gana. El malo siempre vuelve para recibir más.

GAME BOY COLOR
ACTIVISION
LUCHA
8 MEGAS
11 LUCHADORES
BATERÍA: PASSWORDS

información del juego



Precio 5.990 PTA

1-2 JUGADORES

CABLE LINK



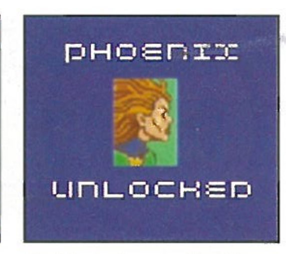
El modo survival te tendrá toda la vida jugando. ¡Es que se dejan!



También se incluyen llaves o presas para todos los personajes.



El tiempo también dirimirá al ganador en caso de que se agote.



Hay 2 luchadores ocultos. Gana todos los modos y hazte con ellos.







Algunos golpes especiales provocan un espectacular cambio de color en el decorado.

Este golpe en el aire lo ejecutamos para que veáis que existe, porque lo útil es agacharse.

X-Men Mutant Academy

Lucha con tongo

Es verdad que en un combate, se reciben sopapos con la misma asiduidad con que se sueltan, pero... Veréis, este X-Men nos trae a Game Boy una lucha que, a primera vista deja **alucinado por sus gráficos y movimientos**, golpes especiales... pero una cosa es verlo, y otra jugarlo.

Achupé, achupé, sentadito me quedé

Se ofrecen **nueve caracteres** entre los que escoger a nuestro luchador, entre X-Men y supervillanos. Todos ellos disfrutan de **movimientos especiales exclusivos**, efectistas gráficamente, que requieren su conocimiento para ser ejecutados. Los escenarios son alucinantes, tienes cinco modos incluyendo survival y versus (con cable), todo está "guachis"... Pero cuando juegues y se te ocurra empezar a golpear agachado, se te terminó el juego. En serio. Con cualquier luchador, en cualquier nivel de dificultad, **el contrario no sabe defenderse de los puños bajos**. Un fallo de IA imperdonable para un juego que iguala visualmente y en modos a **Street Fighter**, y que sólo podemos recomendar a los coleccionistas acérrimos de productos X-Men.

Si amanece y veeeees...





Es que no estás ciego *pero vamos, a lo que íbamos era a que cada uno de los escenarios tiene* ***día y noche***. *No los verás cambiar en combate, pero mola...*

El Análisis

GRÁFICOS 93

Los escenarios están para hacerse un póster y, aunque algunos son más simples, los personajes también están trabajados.

MOVIMIENTOS 94

Todos los luchadores golpean con una suavidad similar a la de Street Fighter. El scroll, preciso e igual de sedoso.

SONIDO 84

Efectos bien definidos aunque algo escasos en número. Melodías algo paradas para la lucha, pero que terminan silbándose.

JUGABILIDAD 74

El control se comporta magistralmente, y los golpes especiales se ejecutan con facilidad. La IA baja mucho la sensación de combate.

ENTRETENIMIENTO 72



Cinco modos de juego y 11 luchadores que se vienen abajo por el fallo de IA. Sólo lo disfrutarás si "te olvidas" de usar "Abajo+A".

***TOTAL* 72**

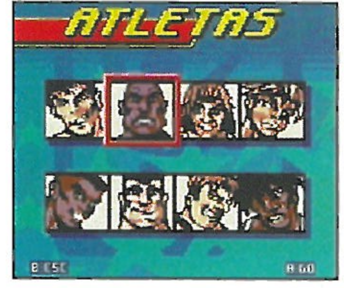




La marca para lanzar la jabalina es importante...

...porque si no te fijas, lanzarás desde el parterre de magnolias.

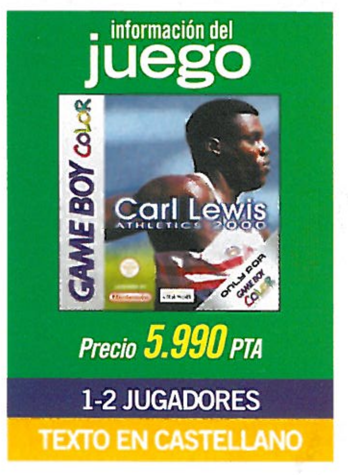
Si no tienes cable Link y alguien te manosea la pantalla porque quiere jugar, ¡anímate! Varias pruebas permiten 2 jugadores en la misma GB.



A la hora de escoger atleta lo único que debemos tener en cuenta es la cara que ponen para la foto, porque no hay diferencia alguna de rendimiento entre ellos. La diferencia la marcan tus dedos.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
DEPORTIVO
8 MEGAS
14 PRUEBAS
BATERÍA: SÍ

información del
juego



Precio **5.990** PTA

1-2 JUGADORES

TEXTO EN CASTELLANO

Carl Lewis Athletics 2000

Vuelve a lo grande

Últimamente el atletismo está cobrando una importancia inusual. ¿La causa? Pues claro, hijos, los juegos de Sidney. El cartucho de Ubi llena la pantalla de GB de **enormes atletas**, con una animación suave, rápida y precisa, que sólo se ven eclipsados por los coloridos y definidos escenarios. Las 14 pruebas que nos deja disfrutar son todas atléticas, de estadio, es decir, **no encontraremos salto de trampolín, ni natación, o gimnasia**. Pero esto no quiere decir que se haga pesado ver el estadio una y otra vez. En muchas de las pruebas, la cámara es diferente: lateral y muy cercana para los 100 metros, cenital para los 4x100, trasera para los 1.500... y todas muestran gran facilidad a la hora de mover el escenario.

Los **modos de juego también se lucen**. En arcade debemos alcanzar una marca mínima para continuar jugando, y es posible competir contra otro jugador via link, o contra nuestras mejores marcas (visualización de fantasma incluida), además de, una vez desbloqueadas todas las pruebas, probar en modo "Decathlon", en el que lo que importa es el número de puntos total conseguido en las diez pruebas.

Todas estas virtudes se ven apoyadas por un control que, si bien adolece de las trabas propias del diseño físico de GBC (utilizar la cruceta es difícil mientras "botoneamos" a toda pastilla), permite marcar diferencias entre los rápidos y los patosillos. Si no tienes contra quien competir, te va a gustar mucho, y si tienes un rival humano y cable link, ahorra para desodorante. Lo vas a necesitar.

Oro parece, decatlón es





*Conseguir medallas significa **abrir los modos de juego** que, en un principio, aparecen bloqueados. Con unas poquitas abrirás el Decatlón, pero para abrir el Desafío... vas a sudar.*

El Análisis

GRÁFICOS 94
Los atletas son bien grandes, los escenarios definidos y llenos de detalles, y en utilización del color, ¡"chapeau"!

MOVIMIENTOS 94
Sólo en algunas pruebas, como salto de pértiga, notarás alguna brusquedad. El resto de movimientos son increíblemente reales.

SONIDO 82
Además de los menús, algunas pruebas están aderezadas con musiquilla. Los efectos se limitan a lanzamientos, pisadas y público.

JUGABILIDAD 91
Pues es jugable a tope, aún con la pequeña pega del control. Ir desbloqueando las pruebas (comienzas con dos) pica lo suyo.

ENTRETENIMIENTO 93
Catorce pruebas y cuatro modos, posibilidad de dos jugadores en la misma consola, por cable, jugar contra tu fantasma... Para rato.

TOTAL 92





La tienda de armas ofrece mejoras para tu espada y tu arco, pero tendrás que conseguir monedas en las fases previas.

- GAME BOY COLOR
- UBI SOFT
- PLATAFORMAS
- 8 MEGAS
- 4 NIVELES/19 FASES
- BATERÍA: PASSWORDS

información del
juego



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

TEXTOS EN CASTELLANO

El Análisis

GRÁFICOS **92**

Muestra una definición inusual en sprites y decorados, muy trabajados ambos en cuanto a utilización del color.

MOVIMIENTOS **80**

Los saltos y el scroll no ofrecen problemas, pero tampoco destacan en ningún momento.

SONIDO **81**

Unas melodías medievales recreadas con acierto y efectos más bien simples, aderezan la acción del cartucho.

JUGABILIDAD **89**

El control es simple y efectivo, y la "envoltura" de Rol invita a continuar jugando.

ENTRETENIMIENTO **88**



A pesar de que parezca el clásico plataformas, Hype resulta diferente y atractivo. El poquito de Rol y el "shooter" de dragones también son un buen reclamo.

TOTAL **88**



Los sabuesos de las plataformas encontrarán sorpresas como ésta.



¿Un interruptor junto a una puerta? Era obvio, era obvio.



Las fases son largas y ofrecen puntos intermedios para salvar.



Hype transita espada en ristre por diferentes épocas de la historia.





El apartado gráfico de todo el juego muestra una belleza y definición digna de los títulos de UBI.

Hype Time Quest

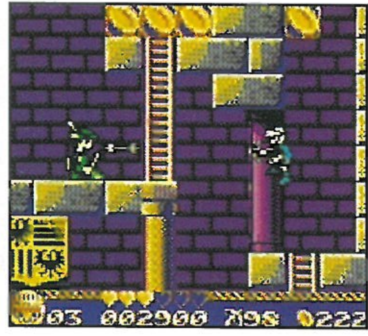
Plástica armadura

No, si ya de pequeñajos sabíamos que los muñequinos éstos divertían lo suyo. Lo que no esperábamos era poder disfrutar de ellos tantos años después. Pero Ubi nos brinda la oportunidad con un juego que, vamos a aclararnos, es básicamente un **plataformas** con la calidad técnica y estructura marca de la casa. Eso sí, para ponerle variedad las fases plataformeras están inmersas en un **desarrollo tipo Rol**, y cuando terminemos con una época (varias fases de plataformas) podremos disfrutar de un **nivel mata-mata** de lo más flipante.

La parte de Rol es muy simple, pero propone una interesante historia. Podemos hablar con los lugareños y entrar en algunas casas, aunque lo único que tiene sentido es ir a la tienda a **comprar armas** o pagar para recuperar la barra de energía. Y el mata-mata también es muy básico, pero resulta refrescante. Nos desafía a eliminar unos cuantos enemigos, esquivar el decorado y recoger ítems a lomos de un dragón.

De modo que Hype **ofrece buenos ingredientes jugables**; ahora sólo falta que te guste la mezcla.

En los niveles shoot'em up vamos subidos a un dragón "esputafuego" de lo más ágil.



Los flechazos no son todos de amor y buenos sentimientos. Preguntad al tío ése de verde.

Jefecillos







*Por diminutivos cariñosos que no quede, porque en realidad **los jefes son enormes y duros de pelar**. Hasta que conoces sus rutinas de ataque, claro. Su comportamiento es cíclico.*



CONCURSO

The Titus Fox™

TEST DRIVE 6

PÁSATELO BOMBA CON LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES PARA TU GAME BOY COLOR









SORTEAMOS

10 — TEST DRIVE 6 — GAME BOY COLOR

10 — Titus the Fox — GAME BOY COLOR

BASES DEL CONCURSO







1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS. Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas. Madrid. Indicando en una esquina del sobre " Concurso VIRGIN ".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE. DIEZ de ellos ganarán el juego Titus the Fox y los otros DIEZ ganarán el juego Test Drive 6, ambos para GBC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Septiembre hasta el 26 de Octubre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: ____________________ CP: ________



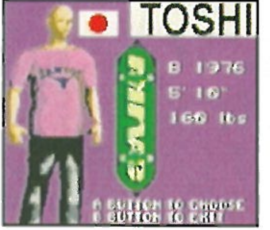




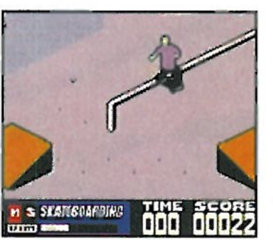












GAME BOY COLOR
THQ
SKATEBOARD
8 MEGAS
4 MODOS
BATERÍA: NO

Un bonito envoltorio para el deporte de moda en la portátil. Una pena que la jugabilidad -esos fallos de control- acabe estropeándolo.

TOTAL 60

MTV Skateboarding

Patinando **sin control**

El skate se ha vuelto a poner de moda entre la concurrencia, que parece muy animada ante la llegada de nuevos cartuchos. El que tenemos entre manos viene con **sello de la MTV** (toma reclamo) e incluye figura de postín: **Andy McDonald, junto a 12 skaters reales.**

Empieza el juego planteándonos un tour por diferentes ciudades. Un viaje que consiste en recoger un número de objetos (globos, monedas) en un tiempo limitado y con la práctica de sencillas piruetas en cada nivel (subirse a los coches, resbalar sobre las barandillas…). El escenario es de lo más apetecible, pero enseguida la jugabilidad lo echa a perder. El primer problema es que **el skater no responde bien a los controles**, pese a la sencillez con que están planteados. El segundo se concentra en la **perspectiva**, que no da una buena referencia del objeto que hay que coger. Y al fin y al cabo ése es el objetivo final del juego.





El modo arcade es como jugar una partida a Barça Total, aunque se aprecian algunas mejoras en el engine.




Así seguimos los partidos en modo manager total. En forma de titulares y con la repetición de las mejores jugadas.




Podemos controlar todos los parámetros de los equipos en liza (hay 12 ligas), de una forma simple y directa.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
FÚTBOL
8 MEGAS
5 MODOS
BATERÍA: SÍ

La sencillez (y espectacularidad) del fútbol de Barça Total junto a la indiscutiblemente atractiva presencia de un manager. Sí, es muy simple, pero te lo pasarás pipa haciendo fichajes.

TOTAL 92

Barça Manager 2000

Mejorando lo presente

Parecía inmejorable aquel Barça Total, con su fútbol ágil, vivo, y su base de datos. Pero ahora nos llega Barça Manager y entonces te das cuenta de que al Total le faltaba algo. Por ejemplo, poder **manejar las plantillas de los equipos a nuestro antojo**, definir las tácticas, las alineaciones y los fichajes, y comprobar las finanzas. Justo lo que nos brinda la nueva versión. ¿Y cabe todo en un cartucho de Game Boy? Así es, arcade, manager, y modos de juego para todo tipo de usuarios: en **arcade** jugáis un partido puro y duro, a lo que se añade un **manager con traspasos y tácticas en carrera**, y uno más completo en **manager jugadores**; por fin, el **manager total** es para los sesudos presidentes y la opción jugar queda anulada. El abanico de opciones se completa con las 6 ligas europeas disponibles (junto a sus correspondientes segundas). Ah, y si buscáis a Figo, hacedlo en el Barça… y el Atleti, en primera.



CONCURSO HYPE Time Quest

ACOMPÁÑANOS AL MUNDO DE LOS CLICS DE PLAYMOBIL Y AYUDA A HYPE, EL HÉROE MEDIEVAL, A ROMPER EL HECHIZO DEL MALVADO CABALLERO NEGRO.

SORTEAMOS

15 LOTES COMPUESTOS DE:



1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " HYPE Time Quest ".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán QUINCE que ganarán un lote de premios compuesto por un juego HYPE Time Quest para GBC, una gorra y un clic. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 26 de septiembre y 26 de octubre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el día 27 de octubre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Ubi Soft y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

____

DIRECCIÓN: ____________________

____

LOCALIDAD: ____________________

PROVINCIA: ____________________

CP: __________ TELÉFONO: __________

Nintendo · Ubi Soft · playmobil

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Perfect Dark es el rey indiscutible de la lista nacional • Arrasa en la redacción y en las listas de ventas • Star Wars le ha dado una voltereta a las listas USA • Y Super Mario Bros ha desbancado a Pokémon • En UK, sin embargo, el rey Pokémon continúa en el trono • Aprovecha, que hay muchas ofertas en N64.

LOS 20 DE N64
PARA NINTENDO ACCIÓN

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **POKéMON STADIUM**
Nintendo
3. **POKéMON SNAP**
Nintendo
El último en llegar se ha encaramado enseguida a la lista. Es lógico. Si os pasáis por la review que nos hemos marcado en este número, puntuación y comentarios van en esa línea. Nada tan divertido como hacer fotos a los Pokémon en su hábitat. Llegará a Superventas.
4. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
5. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo



6. **TUROK 3**
Acclaim
7. **RIDGE RACER 64**
Nintendo
8. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo
9. **OPERATION WINBACK**
Koei
10. **TONY HAWK**
Activision
11. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
12. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
13. **BANJO-KAZOOIE**
Nintendo
14. **QUAKE II**
Activision
15. **TAZ EXPRESS**
Infogrames
16. **ROADSTERS**
Titus
17. **TARZAN**
Activision
18. **WORLD DRIVER**
Midway
19. **GOLDENEYE 007**
Nintendo
20. **F-1 WGPII**
Nintendo

LOS 20 DE GB
PARA NINTENDO ACCIÓN



1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **POKéMON AMARILLO**
Nintendo
3. **POKéMON ROJO/AZUL**
Nintendo
4. **METAL GEAR SOLID**
Konami
La aventura de Snake se alza al cuarto puesto de nuestra lista por méritos propios. Su apartado técnico, enorme duración, jugabilidad y (relativa) originalidad hacen de él uno de los juegos más apetecibles de GB. Seguirá subiendo, seguro.
5. **TOMB RAIDER**
THQ
6. **WARIOLAND 3**
Nintendo
7. **TUROK 3**
Acclaim
8. **DRIVER**
Infogrames
9. **ZELDA DX**
Nintendo
10. **MARTIAN ALERT**
Infogrames
11. **MICKEY'S RACING**
Nintendo
12. **CARL LEWIS**
Ubi Soft
13. **RAYMAN**
Ubi Soft
14. **SUPER MARIO BROS**
Nintendo
15. **TRACK&FIELD**
Konami
16. **STREET FIGHTER**
Capcom
17. **ODDWORLD ADV.**
Infogrames
18. **BARÇA MANAGER**
Ubi Soft
19. **DRAGON WARRIOR**
Eidos
20. **UEFA 2000**
Infogrames

LOS 10 + VENDIDOS DE NINTENDO 64
EN CENTRO MAIL

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **POKéMON STADIUM**
Nintendo
3. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
4. **HYBRID HEAVEN**
Konami
5. **OPERATION WINBACK**
Koei



6. **CASTLEVANIA 64**
Konami
7. **TRACK&FIELD**
Konami
8. **ALL STAR TENNIS 99**
Ubi Soft
9. **RAYMAN 2**
Ubi Soft
10. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY
EN CENTRO MAIL

1. **POKéMON AMARILLO**
Nintendo
2. **WARIOLAND 3**
Nintendo
Es el plataformas más vendido en la portátil y el que recomiendan conductores de autobús y metro para amenizar las esperas en cualquier cola.
3. **POKéMON AZUL**
Nintendo
4. **POKéMON ROJO**
Nintendo
5. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo
6. **RAYMAN**
Ubi Soft
7. **TOMB RAIDER**
THQ
8. **DRIVER**
Infogrames
9. **GAME & WATCH 3**
Nintendo
10. **ASTÉRIX**
Infogrames

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN USA
EN AMAZON.COM

1. **STAR WARS RACER**
Nintendo
2. **MARIO TENNIS**
Nintendo
3. **KIRBY 64**
Nintendo
4. **HARVEST MOON 64**
Natsume
5. **TONY HAWK**
Activision
6. **DONKEY KONG 64**
Nintendo
7. **PERFECT DARK**
Nintendo
8. **SUPER SMASH BROS**
Nintendo
9. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo



10. **POKéMON STADIUM**
Nintendo
Los americanos siguen comprando Stadium a manos llenas. Aunque haya bajado al puesto 10, sigue siendo uno de los bestsellers en USA.

LOS10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN USA
EN AMAZON.COM

1. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo
2. **POKéMON AMARILLO**
Nintendo
3. **WARIOLAND 3**
Nintendo
4. **TETRIS DX**
Nintendo
5. **NBA SHOWTIME**
Midway
6. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
7. **POKéMON AZUL**
Nintendo
8. **MS. PACMAN SCE**
Namco
9. **ODDWORLD ADV. 2**
Infogrames
10. **POKéMON ROJO**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE N64 EN UK
SEGÚN CTW

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **POKéMON STADIUM**
Nintendo
3. **RUGRATS**
THQ
4. **XENA**
Titus
5. **SUPER MARIO 64**
Nintendo
6. **STAR WARS RACER**
Nintendo
7. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
8. **ROADSTERS**
Titus
9. **HYDRO THUNDER**
Midway
10. **F-ZERO X**
Nintendo

LOS 10 + VENDIDOS DE GAME BOY EN UK
SEGÚN CTW



1. **POKéMON AMARILLO**
Nintendo
El trío de Pokémon portátil funciona como un reloj en UK. Son los más vendidos y los más deseados.
2. **POKéMON AZUL**
Nintendo
3. **POKéMON ROJO**
Nintendo
4. **SUPER MARIO BROS DX**
Nintendo
5. **WARIOLAND 3**
Nintendo
6. **RUGRATS**
THQ
7. **QUEST FOR CAMELOT**
Nintendo
8. **TOMB RAIDER**
THQ
9. **GAME & WATCH 3**
Nintendo
10. **DRIVER**
Infogrames

LOS 5 DE N64
DE JUAN CARLOS GARCÍA

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **TUROK 3**
Acclaim
3. **POKéMON SNAP**
Nintendo
4. **TOP GEAR RALLY 2**
Kemco
5. **JET FORCE GEMINI**
Nintendo

LOS 5 DE N64
DE JAVIER DOMÍNGUEZ

1. **PERFECT DARK**
Nintendo
2. **LEGEND OF ZELDA**
Nintendo
3. **POKéMON SNAP**
Nintendo
4. **TONY HAWK**
Activision
5. **POKéMON STADIUM**
Nintendo

LAS 10 MEJORES OFERTAS
DE CENTRO MAIL

1. **HYBRID HEAVEN**
Konami/4.490 Ptas.
2. **GOEMON 2**
Konami/4.490 Ptas.
3. **TUROK RAGE WARS**
Acclaim/5.490 Ptas.
4. **TOP GEAR OVERDRIVE**
Kemco/4.990 Ptas.
5. **CASTLEVANIA 64**
Konami/4.490 Ptas.
6. **LAMBORGHINI**
Titus/5.990 Ptas.
7. **MICROMACHINES**
Codemasters/4.990 Ptas.
8. **GOLDENEYE**
Nintendo/5.990 Ptas.
9. **ALL STAR TENNIS**
Ubi Soft/5.990 Ptas.
10. **WAVE RACE 64**
Nintendo/5.990 Ptas.

LOS 5 PRÓXIMOS EXITOS DE N64

1. **ISS 2000**
Konami/Octubre
2. **MARIO PARTY 2**
Nintendo/Octubre
3. **MARIO TENNIS 64**
Nintendo/Noviembre
4. **ZELDA: MAJORA'S MASK**
Nintendo/Noviembre
5. **BANJO-TOOIE**
Nintendo/2001

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS
DE GAME BOY

1. **POKéMON PINBALL**
Nintendo/Octubre
2. **VENGANZA MARCIANA**
Infogrames/Noviembre
3. **DKC**
Nintendo/Noviembre
4. **DINOSAUR**
Ubi Soft/Noviembre
5. **POKéMON TRADING**
Nintendo/Diciembre

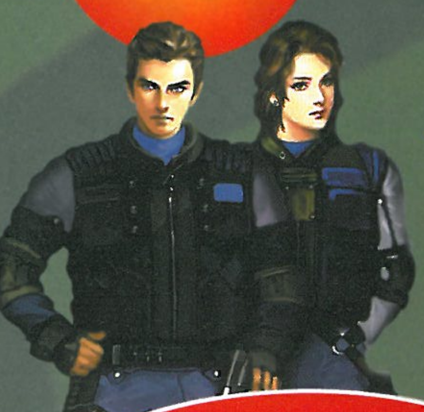
LOS 5 MÁS ORIGINALES
DE NINTENDO 64

1. **POKéMON SNAP**
Nintendo
2. **BLUES BROTHERS**
Titus
3. **TAZ EXPRESS**
Infogrames
4. **POKéMON STADIUM**
Nintendo
5. **TONY HAWK**
Activision

LOS 5 MÁS DESEADOS
DE GAMECUBE

1. **ZELDA**
Nintendo
2. **PERFECT DARK 2**
Nintendo
3. **LUIGI CASTLE**
Nintendo
4. **RESIDENT EVIL 0**
Capcom
5. **MEOWTH PARTY**
Nintendo

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



OPERATION WINBACK

El cartucho de Koei está funcionando de maravilla en ventas, y como cada vez hay más cartas que nos reclaman una buena guía, hemos decidido hacer ésta.

Página 46

Pokémon



Ciudad Fucsia y Zona Safari son dos de los lugares más relevantes del juego, y este mes nuestra guía te va a contar todos sus secretos. Por ejemplo cómo hacerte con Pokémon tan raros como Scyther o Pinsir. Ahí es nada.

Página 54

Perfect Dark

La estrella son los desafíos. Te abrimos las puertas de los 15 que hay en el juego, ofreciéndote las mejores estrategias.

Página 34

Metal Gear Solid

Pues es bonito alcanzar el final, y mejor aún hacerlo con vida. La última parte del juego de Konami es peliaguda. Menos mal que nosotros tenemos los mapas detallados, que hemos añadido información confidencial y que sabemos cómo cascar al Metal Gear...

Página 62

EL TRUCO DEL MES

TUROK 3 GBC

Munición infinita y primeros passwords de nivel





Volvemos de vacaciones con los deberes hechos, y seguro que alegrando la vida a todos los que hayáis comprado el nuevo Turok portátil (que seréis un montón). Porque tenemos los primeros trucos para esta "bestia". Ahí va el de **munición ilimitada**. Tan simple como escribir **ZXLCPMZ** en la pantalla correspondiente. Con esto morderás más que ningún dinosaurio. Claro que si quieres ponerte las cosas difíciles, ya sabes, olvídate del truco. Para finalizar, **tres passwords para penetrar en los niveles 2, 3 y 4** –el quinto os lo dejamos– en el nivel fácil. Tomad nota.

Nivel 2 -> SDFLMSF
Nivel 3 -> DVLFDZM
Nivel 4 -> VFDSGPD

Otros trucos...

TRACK & FIELD

Tenemos un buen montón de trucos para hacer de este cartucho una Olimpiada inagotable. El primero, el que viene ahora, **te permite abrir todos los eventos** sin tener que conseguir ninguna medalla. En la pantalla del título, pulsa ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A. Además, para conseguir saltos de longitud tan largos como los de Lewis, pulsa △ **justo antes de la aproximación.** El público te aplaudirá y será muy fácil hacer una buena marca. Pero sólo podrás utilizarlo una vez. Por último, para **jugar como el Hombre de Metal**, gana el modo campeonato y consigue un **nombre especial. Usa este nombre en el modo Olímpico** para jugar como una figura de plata en el tutorial.

HYBRID HEAVEN

Para **convertirte en el presidente Weller**, nada menos, introduce esta secuencia en la pantalla del título: L R L R + START.
Ahora sí que serás el gran hombre.

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

Operation Winback

PRIMERA PARTE

Jean-Luc es un tío hábil. Sabe infiltrarse en bases enemigas como aguja en jersey de lana, hacer huevos rellenos, dormir... Pero hay puntos del juego especialmente difíciles y ahí es donde le vamos a guiar paso a paso.

FASE 1

PASO 1



Escóndete detrás de esta caja y cuando salgan los pistoleros, dispara a la **caja explosiva. Ahorrarás tiempo**.

PASO2





Los terroristas te han visto. Espera a que estén los dos situados en la misma posición y no te preocupes por el francotirador, porque ahora nos encargaremos. Rueda al lateral del camión y grítale: ¡Todo lo que sube, baja!

PASO 3

Métete en la trinchera, donde hay una recámara y dispara al intruso (ya vamos cogiendo confianza) que corre por el agua. Aunque parezca mentira y no lo veas, será alcanzado.



PASO 4

Al **desactivar la trampa láser**, puedes destruir la caja y coger un **KIT Médico**, muy sabroso cuando hace falta energía extra. Lo que sí debes hacer es **esconderte detrás del muro atrincherado**.







PASO 5

No rompas esta caja y escóndete detrás de ella. Mantente agachado y, **cuando el láser esté distante**, (mejor cuando se dirija hacia los enemigos) **dispara a los lugareños**. Una vez muertos, avanza agachado, sube por la escalera y termina con el último terrorista, un "pringao" de guardia.









FASE 2

PASO 1

Avanza agachado hasta la caja que hay delante del camión y verás a tus enemigos corretear cual cervatillos por bosque mediterráneo sin requemar. Con un poco de puntería y otro tanto de paciencia lo conseguirás. **Consejo: Si alguno de ellos se va a ayudar al terrorista que está más alejado, avanza hasta una buena posición y dispara al barril de detonación.**





PASO2







Acciona el panel de para que la cinta transportadora se ponga en movimiento. Verás que las cajas comienzan a moverse hacia la derecha. Cúbrete con ellas y corre a **desactivar la trampa láser**.

PASO 3



El camino está cortado por un láser. **Deberás volver hacia atrás, pero ojo, una pared explotará y de ella saldrán dos terroristas**. Métete por donde han salido, y les devuelves las bromitas que te han gastado.

PASO 4



Cuando mates a los terroristas que hay en la otra sala de cintas transportadoras, dirígete



al cajón azul que verás a la derecha. Ahora **saldrán dos nuevos terroristas**. Utiliza la táctica de la sorpresa y colócate por el lado contrario, justo **detrás de otro cajón azul.**



PASO 5





Destruye el láser que antes no te dejaba atravesar la zona y ve hacia el **contenedor blanco**. Deja que te vean un poco y corre hacia la trinchera.

Uno de los terroristas disparará al barril y, al menos el que corre hacia ti, **morirá** acordándose de la madre del graciosillo que ha disparado tan certeramente. Si no es así, espérale detrás de la trinchera.

PASO 6

Haz estallar el barril de las vallas. Porque si no lo haces tú, lo harán los terroristas que te están esperando para...

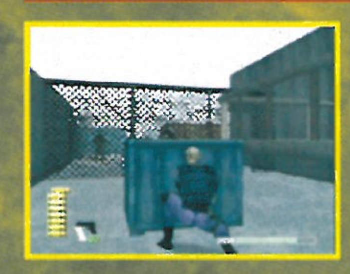


PASO 7



Arrímate a esta caja y acribílla al tipo que ves en la imagen primero. Los demás serán pan masticado.

PASO 8





Baja por la escalera, **cúbrete en esta caja, mata al terrorista** y ponte en posición para **atacar a tres más**, que están escondidos. Tranquilo, es una estrategia contrastada.

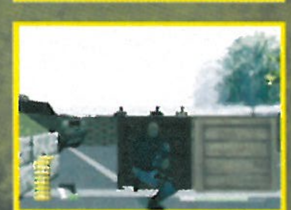
FASE 3

PASO 1









Haz tiempo recargando tu arma, y **al cabo de un rato desactiva los láser con mucho cuidado**. Vuelve sobre tus pisadas.

PASO 2

A rodar, a rodar..., pues mira, no. **Arrímate lo suficiente y coloca un explosivo C4 cerca de esta ametralladora**. Si no, siempre puedes esperar a tener el lanzacohetes.



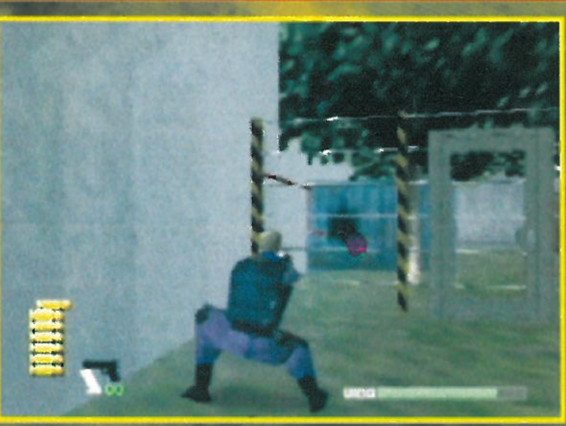
PASO 3





Ven hasta esta esquina, donde está la escalera que no puedes subir, y **desactiva el láser**.

PASO 4





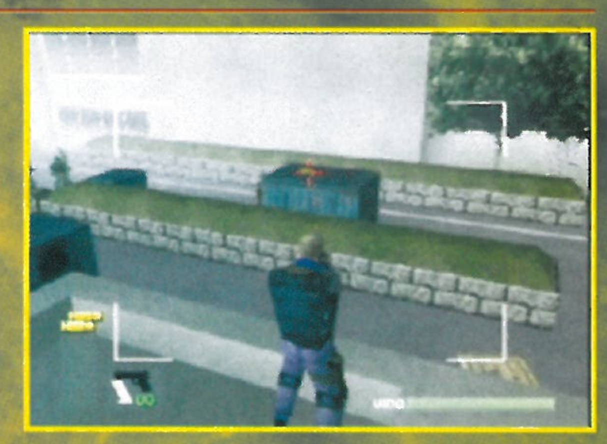


Al desactivar la valla electrificada, sitúate detrás de la caja pequeña. Mata al enemigo y recoge la **llave**. Después vuelve a esconderte en la caja, miedosillo (que no, que es en serio, escóndete).

PASO 5







Utiliza la llave y acciona la escalera. Sube a la **azotea, recoge el lanzacohetes** y pon a prueba tu puntería **disparando al receptor láser**. Lo que no quiere decir, so "emocionao", que le dispares con el lanzacohetes. Eso déjalo para los tres señores que te esperan más adelante, verás que risa.

FASE 4

EL ATAQUE DE RISA, DIGOOO... DE LILA



Primero, **liquida al terrorista de la izquierda**, sin moverte de esta columna. Después, **dispara a LILA cubriéndote** en esa misma columna. Según hacia donde se mueva ella, te tendrás que cubrir tú.



FASE 5

PASO 1







Coloca un explosivo C4 en la segunda caja. Ahora **cruza el cierre metálico** y apóyate en la caja. Cuando salgan los terroristas y estén al alcance del explosivo, ¡BOOM! y a seguir.

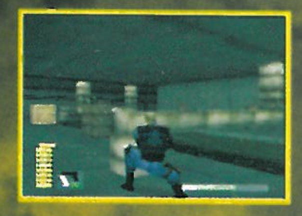
PASO 2





Antes de pasar por el láser intermitente, escóndete detrás del bidón; si no, dos terroristas te sorprenderán. Acciona el panel y cuando salga la caja, ve agachado hacia el bidón.

PASO 3





Cuando pases por encima de las cajas, **coloca a Jean-Luc detrás del conducto que ves en la pantalla de la izquierda**. Cuando mates al enemigo, ve hacia la frágil caja.

PASO 4

Apóyate en la maquinaria y **espera a que te dé la espalda**. Acércate y dale en la cabeza.



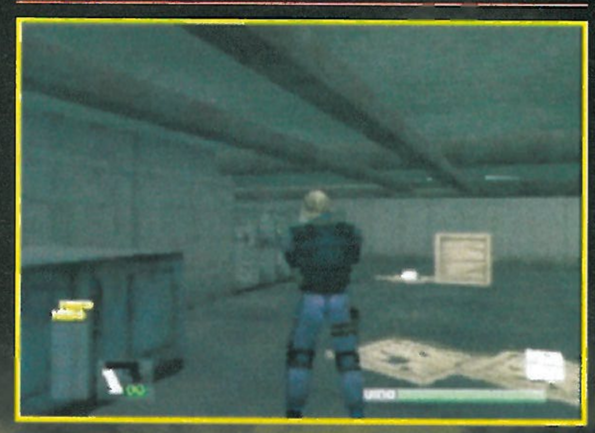
PASO 5

Haz que **explote el barril** y al menos uno tomará largas vacaciones. Buen viaaaje chico.



FASE 6

PASO 1







Al comenzar la fase hay **4 cajas, y en dos de ellas Kit médicos.** Cuando vuelvas a subir por la escalera, dispara al de la linterna. No te confíes al subir el otro tramo y **ten tu arma cargada.**

PASO 2









Ve a las cajas y despacha al señor de la derecha. Cuando aparezcan los malos, haz volar la caja. **Pon C4 en la ametralladora.**

PASO 3



Al llegar al punto de control, **escóndete detrás del muro de piedra**. Así te pondrás a salvo de los soldados del fondo y del que ves paseando por lo alto de la tapia.

PASO 4





Ponte tras la caja y liquida a los del fondo. Gira a la izquierda. **Rompe la caja de la cornisa de enfrente, fuera láser y arriba.**

FASE 7

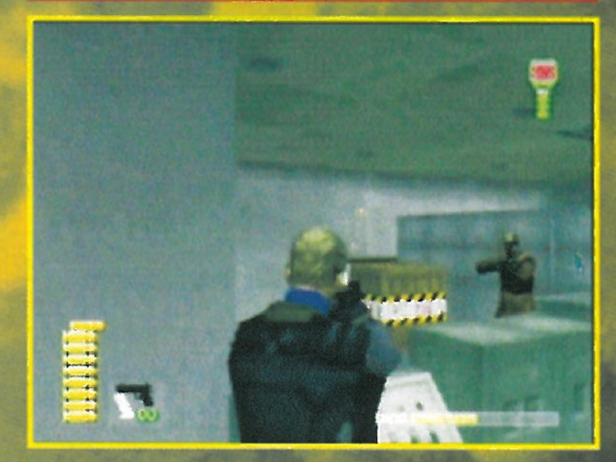
PASO 1





Pasa por el roto de la pared y abre la puerta de la derecha. Rueda hasta la caja para cubrirte y entra en la siguiente habitación, **rompe las cajas de arriba y desactiva el láser.** El nuevo láser no te alcanzará.

PASO 3



El **detector de bombas se ha activado.** Mata a todos los de la habitación y ve a la otra puerta. **Dispara a la caja explosiva, eliminarás al terrorista** y te abrirá paso a la carga de TNT.

PASO 6



Entra por el agujero de la pared para acceder a los **servicios de caballeros,** despacha a los terroristas (pero déjales terminar de hacer sus cositas, que si no queda poco señorial el tema), y métete en la **habitación de la izquierda para desactivar el láser.** Ya puedes pasar y desactivar rápidamente otro de los explosivos.

PASO 2









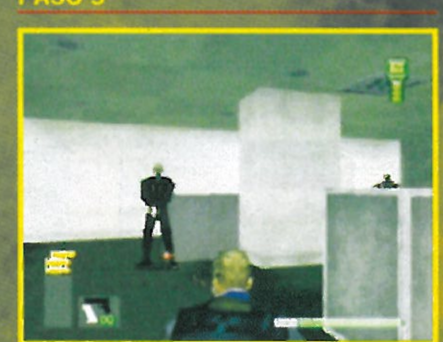
Pasado el cierre metálico **entra en la habitación de la derecha,** y cúbrete rápidamente con los contenedores que hay enfrente. Una vez liquidados los enemigos, **rompe de un disparo el cristal** (si sientes un *deja vu*, es que de pequeño jugabas muy mal al béisbol). Entra y **desactiva el láser, sólo tienes más que seguir el cable** para encontrarlo.

PASO 4



Fíjate en esta columna. Mona, ¿no? Qué línea, y tal... pues sólo tienes que **disparar al cacharro que hay pegado a ella para desactivar esos lásers** que tanto te molestan.

PASO 5



Abre la puerta y pega unos cuantos tiros. Ahora **cúbrete detrás de la plancha metálica apuntando hacia la izquierda.** Por allí aparecerá un peligroso terrorista para hacerte los agujeros del piercing. Ponle tú uno en el ombligo, hombre. Así aprenderá.

PASO 7









Al llegar al **almacén de explosivos, pasa por la puerta izquierda y cúbrete tras un barril.** Mata a unos cuantos francotiradores y coge la **pistola con silenciador.** Vuelve a entrar donde las cajas, **coloca un C4** en una de ellas, y avanza hasta avistar a los terroristas. Mátalos y escóndete detrás de la caldera al lado de la puerta. Cuando aparezcan los otros para atacarte, acciona el C4. Je...

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 · TUROK 2

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 · DONKEY KONG 64

4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City . Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos .

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

HOBBY PRESS

Nombre / Apellidos ....

Calle .... Localidad ....

Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Fecha y Firma

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__



No sólo de misiones vive el agente perfecto. Cuando te enteres de que trece de los dieciséis niveles multijugador se activan ganando estos desafíos, comprenderás el empeño que pone Nintendo Acción en ayudarte a resolverlos. Empieza la caza.

1 SKEDAR

El primer desafío se desarrolla contra un Sim Normal. Es muy fácil. Tan sólo aprende a utilizar el radar para localizar al contrincante, y el combate estará acabado en un decir "Zumalacárregui".

2 ÁREA 52



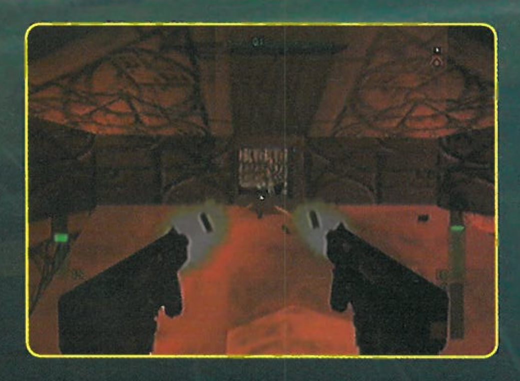
Ahora el Sim tiene un nivel un poco más alto. Lo importante esta vez es hacerte con el LanzaCohetes. Lo podrás encontrar en los estrechos pasajes que ves aquí arriba. Después, utiliza el Lock-on.

3 TUBERÍAS



Dirígete raudo a los tubos para hacerte con una Dragón. Después sal de ese área porque un tirito malintencionado podría hacerte caer de las tuberías. Quédate cerca y tíralos a ellos.

4 SKEDAR



Las áreas que hay que conquistar en este Rey de la Montaña son fácilmente defendibles. Encañona las puertas y fríe al que se asome. Usa el radar y corre al siguiente punto rápidamente.

5 COMPLEJO



Es imprescindible hacerse con un FarSight para ganar fácilmente. Utiliza su modo secundario para que él solito localice al oponente. Lo demás consiste en colocarle el tirito antes de que llegue.

6 ÁREA 52



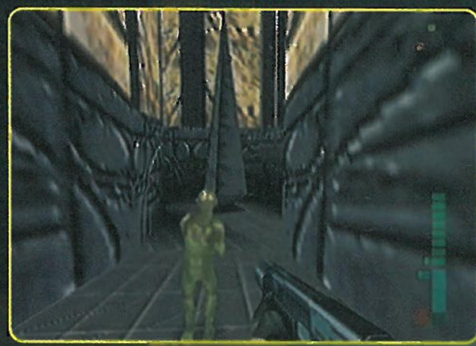
Extraño desafío en el que tendremos que retener el maletín el mayor tiempo posible. Cuando te hagas con él, dirígete a alguna habitación con una sola puerta y destroza a todo el que se asome.

7 ALMACÉN



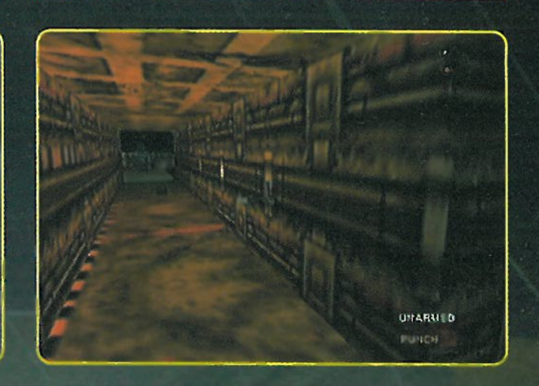
Utiliza el movimiento lateral con los Sims, que ya tienen un nivel respetable. Lo necesitarás para defender las extensas áreas de este Rey de la Montaña. Busca también los escudos distribuidos por la fase, según te dirijas al siguiente área.

8 SKEDAR



Asegúrate de obtener su maletín cuanto antes. Luego dirígete a tu base y toca tu maletín para anotarte tres puntitos. Si te lo han robado, utiliza el radar para localizar al culpable. En cuanto lo elimines, el maletín volverá a su sitio.

9 RAVINE



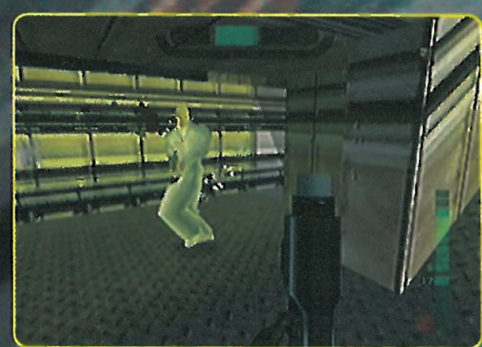
Este Sim es de lo peor que has visto. Planta Laptop Guns en los pasillos para anotarte unas muertes sin moverte. Hazte cuando puedas con el Farsight para localizar, con el modo secundario, al simulante asesino. Valor, chaval/a.

10 TEMPLO



Primero coge el Data Uplink o no vas a poder hacer nada. Debes encontrar la terminal y utilizarlo allí, pero se tarda un ratito en descargar toda la información, por lo que debes empezar cuando el enemigo esté bien lejos. Mátalo antes.

11 COMPLEJO



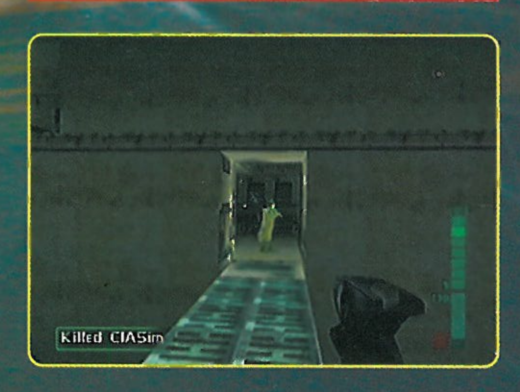
Hazte con un potente arsenal antes de dirigirte al área indicada o no podrás defenderla. Una buena idea es coger Sedantes y usarlos en cuanto veas al gigantón rubiales. Se desorientará y no acertará una. Mátalo entonces sin problemas.

12 SKEDAR



Es molesto lo de jugar a cámara lenta, pero te da más tiempo para reaccionar. Consigue un escudo, porque ella siempre tiene el suyo. También es una buena ocasión para utilizar armas de mira telescópica. Te permitirá fallar menos.

13 EDIFICIO G5



Al ser un combate al primer disparo, tienes que usar armas rápidas. Los Tranquilizantes son magníficos para eso. La única arma no recomendable es el Reaper, ya que es de corto alcance y se tarda una barbaridad en recargarlo.

14 ÁREA 52



Corre hacia la base enemiga y hazte con el Farsight por el camino. Roba su maletín, vuelve, y antes de llegar utiliza la segunda función del Farsight para devolver tu maletín a su sitio. Con él ubicado, vuelve a casa tranquilamente.

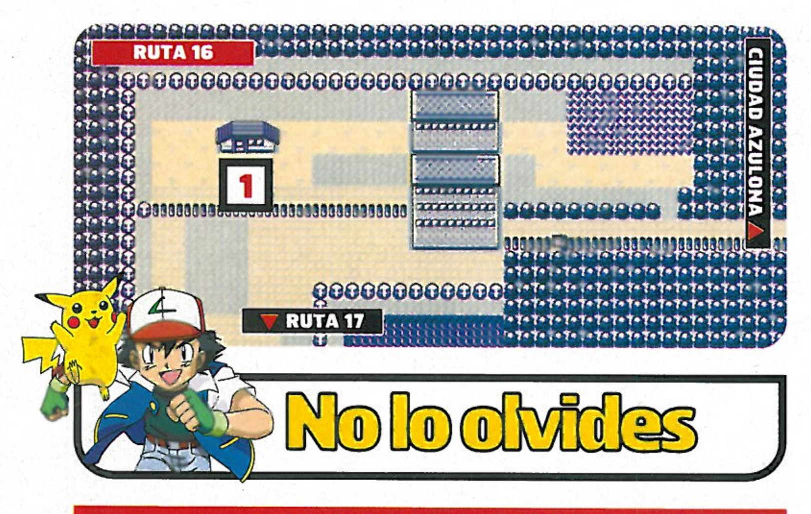
15 REJILLA



Los ítems imprescindibles para ganar son el maletín y el Devastator. Busca luego una puertecita defendible y pégale un pepinazo en cuanto la veas abrirse. No debería haber problemas para superar el desafío.

Ruta 16

¡Stop! Si no tienes una Bici, da la vuelta y consíguela. Si la tienes, a romper...



No lo olvides

Trucos Entrenador

Después de pasar por la apacible casa de entrada, encontrarás un grupo de fuertes Motoristas e insolentes Calvos.

No son tan fuertes. Sus Pokémon Tipo Veneno y Normal/Lucha tienen unos niveles entre 26 y 33. Pan comido, ¿no?

1 Ojalá pudiera volar



Con el Corte, rebana los arbustos de la derecha del camino que conduce hacia donde estaba el Snorlax durmiente.

Pasa por la casa de entrada superior, hacia la casa del otro lado. Dentro, una chica te da la MO 02, Volar, que permite... ¡volar de ciudad en ciudad!

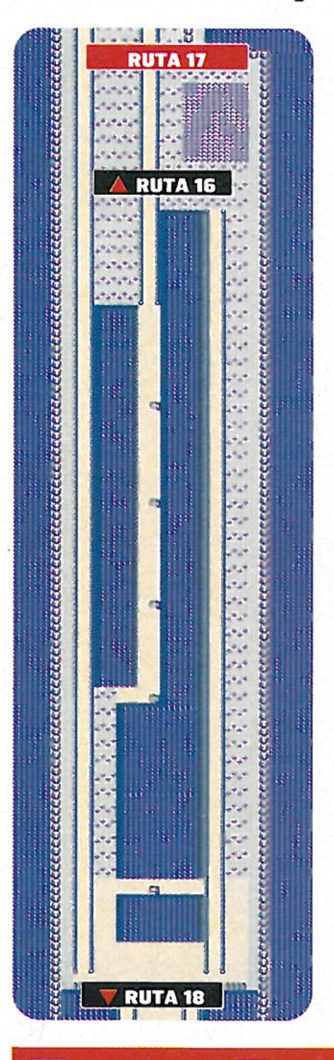
¡Hazte con todos!

DODUO		SPEAROW	
● Raro	● Raro	● Varios	● Varios

RATTATA		RATICATE	
● Raro	● Raro	● Raro	● Raro

Ruta 17

La Ruta 17 es una colina, y te será difícil parar. Busca Motoristas y Calvos.





Pokétruco

Cuando un Pokémon aprende un nuevo ataque mediante subida de Nivel, ese ataque será más poderoso que su versión de MT.

Es mejor subir de nivel para tener un ataque más poderoso. Las MTs van bien para enseñar ataques que tus Pokémon NUNCA aprenderían.

Pokétruco

Un buen truco. Si estás siendo atacado por un Pokémon Tipo Veneno, usa criaturas Veneno como Koffing o Weezing.

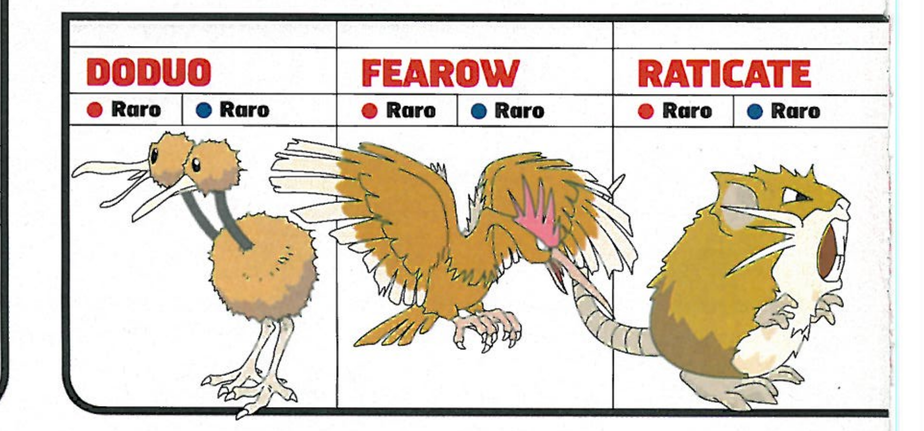
El Tipo Veneno no puede ser envenenado, así podrás abatir enemigos tóxicos sin miedo a perder energía.

Trucos Entrenador

Asegúrate de estar fuerte. Tu bajada es taaaaan rápida, que es imposible evitar los duelos contra los Entrenadores enemigos.

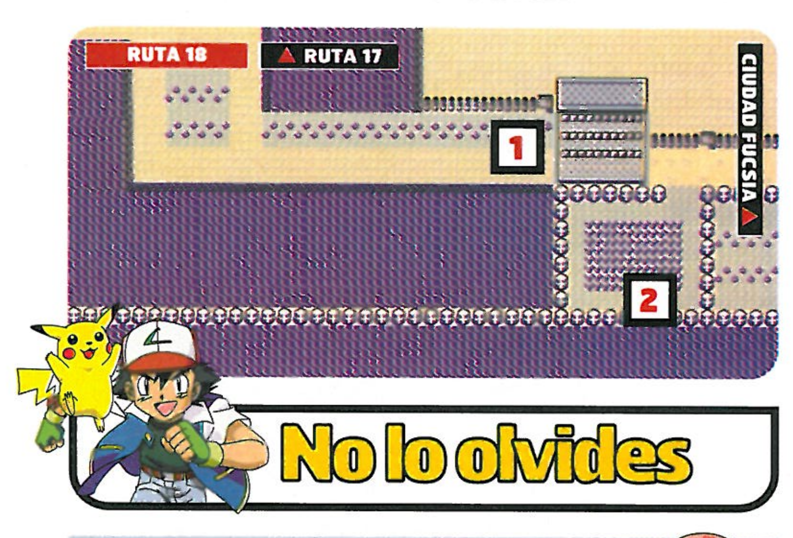
Los Motoristas suelen usar Pokémon venenosos como Grimer, Weezing y Koffing, mientras que los Calvos prefieren usar Pokémon Tipo Lucha.

DODUO		FEAROW		RATICATE	
● Raro	● Raro	● Raro	● Raro	● Raro	● Raro



Ruta 18

Después de saltar el desnivel, podrás pilotar hasta Ciudad Fucsia.



No lo olvides

1 El Negociador



Otra ganga. Este negociante de Pokémon quiere cambiar su Lickitung por un común Slowbro.

El Slowbro se encuentra con facilidad en este área, así que captura uno extra para cambiarlo por esta bestia de larga lengua.

2 Área entrenamiento

Este parterre puede parecer normal, pero es el hogar de montones de Pokémon salvajes de mediana fuerza.

Es un buen sitio para luchar una y otra vez, y así ganar puntos de Experiencia. Y además hay un Centro Pokémon cercano para curarte cuando lo necesites.



¡Hazte con todos!

Rutas 17 y 18

RATTATA
● Raro | ● Raro

SPEAROW
● Varios | ● Varios

TENTACOOL, KRABBY, MAGIKARP, GOLDEEN
● Varios | ● Varios

Captura a Tentacool, Krabby, Magikarp y Goldeen con una Caña ▲

#083 FARFETCH'D

Vive cerca de las plantas. Son vistos en rarísimas ocasiones; por eso se cree que se están extinguiendo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 7	Malicioso	Normal
Nv 15	Ataque Furia	Normal
Nv 23	Danza-Espada	Normal
Nv 31	Agilidad	Psíquico
Nv 39	Cuchillada	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Farfetch'd

#084 DODUO

Sus cortas alas lo hacen volar con dificultad. De todos modos, en consolación, puede correr a gran velocidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
Nv 20	Gruñido	Normal
Nv 24	Ataque Furia	Normal
Nv 30	Pico Taladro	Volador
Nv 36	Furia	Normal
Nv 40	Tri-Ataque	Normal
Nv 44	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Doduo ▶ Dodrio (Nv 31)

#085 DODRIO

Una de las dos cabezas de Doduo se divide para formar un nuevo Pokémon. La nueva criatura es capaz de correr a 40 km/h.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Gruñido	Normal
–	Ataque Furia	Normal
–	Pico Taladro	Volador
Nv 39	Furia	Normal
Nv 45	Tri-Ataque	Normal
Nv 51	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Doduo ▶ Dodrio (Nv 31)

#086 SEEL

A este Pokémon le encanta el frío, las tierras heladas. Le gusta mucho nadar en aguas polares, sea cual sea la temperatura.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Cabeza	Normal
Nv 30	Gruñido	Normal
Nv 35	Rayo Aurora	Hielo
Nv 40	Descanso	Psíquico
Nv 45	Derribo	Normal
Nv 50	Rayo Hielo	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Seel ▶ Dewgong (Nv 34)

¡VUELVE!
No olvides volver a Ciudad Fucsia para conseguir...
•La MO 03, Fuerza, cuando tengas el Diente de Oro de Zona Safari.

Ciudad Fucsia

Ciudad costera, Fucsia guarda en su interior la Zona Safari, donde capturarás las más raras criaturas...



No lo olvides

1 Tienda



Encontrarás esta tienda camino de Zona Safari, pero no necesitas ningún objeto extra para esta zona.

En cambio, asegúrate de visitar la tienda antes de irte de Fucsia, para hacerte con reservas para el largo y peligroso camino hacia las Islas Espuma.

Lista de precios

Ultra Ball	1.200	Revivir	1.500
Súper Ball	600	Cura Total	600
Súper Poción	700	Súper Repelente	500

2 Centro Pokémon

3 Casa del guarda



Nadie consigue entender a este señor porque perdió los dientes en la Zona Safari.

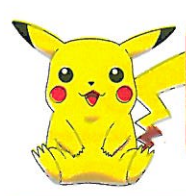
Devuélvele su Diente de Oro y el guarda te dará la **MO 04, Fuerza**, lo que te permitirá mover pesadas rocas.

4 El Pescador #3



La Super Caña mola, pero deberías usar una Caña de potencia mediana para capturar algunos de los más raros Pokémon Tipo Agua.

El tercer pescador te dará una **Caña Buena**. Ve a probarla, puede que pesques algo interesante. De hecho, tendrás que utilizar los tres tipos de Caña para capturar a todas y cada una de las criaturas acuáticas.



Hitmonlee toma la segunda parte de su nombre de la leyenda de las artes marciales, Bruce Lee.

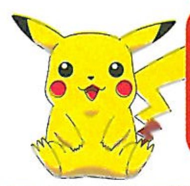
Si no lo suponías, tampoco te habrás dado cuenta de que el nombre Hitmonchan se basa en la otra estrella del karate, ¡Jackie Chan!

5 Gimnasio



Para llegar al Líder Pokémon, Koga, tendrás que intuir el camino entre las paredes invisibles de su gimnasio. Pon mucha atención...

Las paredes "invisibles" aparecen como líneas de puntos. Si no hay huecos entre las líneas que hacen los dibujos del suelo, puedes ir por ahí. Encontrarás Malabaristas y Domadores como ayuda de Koga. Prepárate a luchar contra ellos.



Las Aves Pokémon Legendarias, Articuno, Zapdos y Moltres, tienen números en sus nombres. Acércate un momento...

¿Lo ves...? Artic-UNO, Zap-DOS y Mol-TRES. ¡Apuesto a que no te habías dado ni cuenta!

¡Hazte con todos!

MAGIKARP, KRABBY, GOLDEEN, SEAKING

● Varios | ● Varios





▲ Captura a Magikarp, Krabby, Goldeen y Seaking con alguna de tus Cañas.

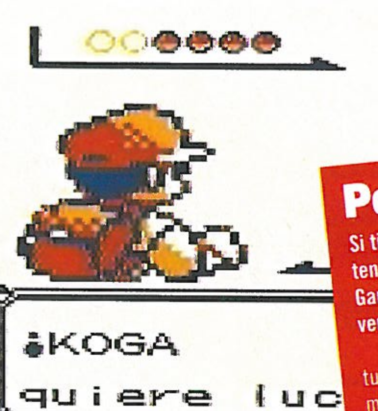


Líder Pokémon #6

Koga es un Líder cerebral, y usa Pokémon Psíquicos y Venenosos para probarte y burlarse de ti.

Si has conseguido derrotar a sus compañeros Malabaristas hasta llegar aquí, probablemente lo elimines en el primer encuentro. ¡A por ellos, Ash!





Pokétruco

Si tienes la suerte de tener una Super NES y un Super Game Boy, es hora de utilizar estas ventajas.

Si juegas el Gimnasio de Koga en tu televisor, es más fácil ver los muros "invisibles" y colarse entre ellos sin ningún problema.

Koga

Los Pokémon Veneno y Psíquicos son criaturas difíciles de batir. Va a ser una dura batalla.

Equipo de Koga



Consejo para Koga

Muchos Pokémon son buenos contra el equipo de Koga, pero los ataques Veneno y Psíquicos pueden vaciar tu energía rápidamente. Asegúrate de tener fuertes ataques, y unas cuantas Cura Total en el bolsillo.

Premios Koga

MEDALLA ALMA

Eleva la defensa de tus Pokémon, permite Surfear hacia el sur.

MT 06, TÓXICO

En enemigos venenosos, el daño es mayor a cada turno.

#087 DEWGONG



Su cuerpo es como una bola de nieve. Es inmune al frío más intenso, y nada rápidamente en aguas congeladas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Golpe Cabeza	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 35	Rayo Aurora	Hielo
Nv 44	Descanso	Psíquico
Nv 50	Derribo	Normal
Nv 56	Rayo Hielo	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Hielo
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Seel** ▶ **Dewgong** (Nv 34)

#088 GRIMER



Este Pokémon está hecho de fango endurecido. ¡Huele a pútrido! Dicen que por donde pasa, no crece la hierba.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Type
–	Destructor	Normal
–	Anulación	Normal
Nv 30	Gas Venenoso	Veneno
Nv 33	Reducción	Normal
Nv 37	Residuos	Veneno
Nv 42	Fortaleza	Normal
Nv 48	Chirrido	Normal
Nv 55	Armadura Ácida	Veneno
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Grimer** ▶ **Muk** (Nv 38)

#089 MUK



Huele tan mal que incluso puede provocar desmayos. Cuentan que ha degenerado tanto que ni él mismo puede olerse.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Anulación	Normal
–	Gas Venenoso	Veneno
–	Reducción	Normal
–	Residuos	Veneno
Nv 45	Fortaleza	Normal
Nv 53	Chirrido	Normal
Nv 60	Armadura Ácida	Veneno
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: **Grimer** ▶ **Muk** (Nv 38)

#090 SHELLDER



Su concha le protege y es capaz de evitar cualquier ataque. Su débil cuerpo sólo está expuesto cuando está abierta.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Refugio	Agua
Nv 18	Supersónico	Normal
Nv 23	Tenaza	Agua
Nv 30	Rayo Aurora	Hielo
Nv 39	Malicioso	Normal
Nv 50	Rayo Hielo	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

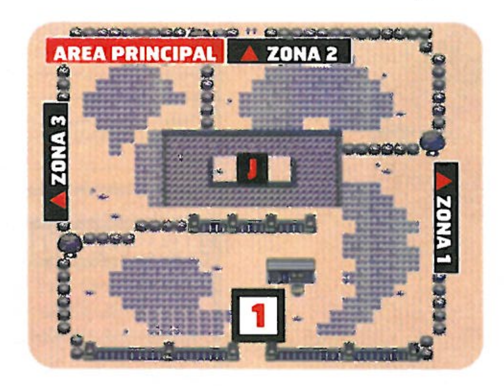
Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

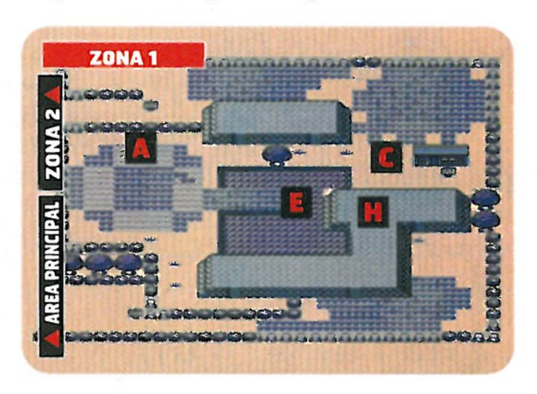
EVOLUCIÓN: **Shellder** ▶ **Cloyster** (Piedra Agua)

Zona Safari

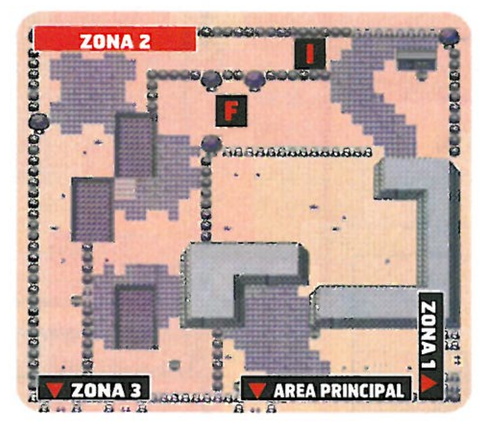
Este área está poblada por algunos de los Pokémon más raros. Pero capturarlos no será un paseo por el parque.

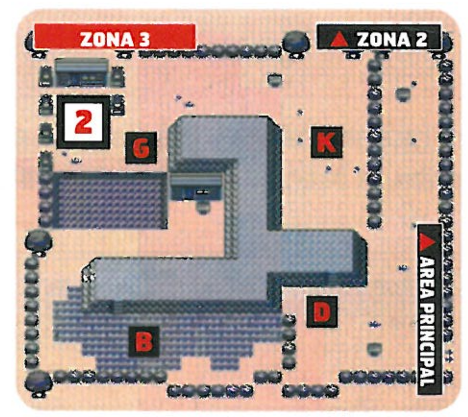


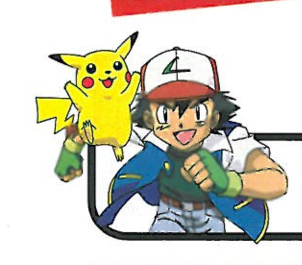






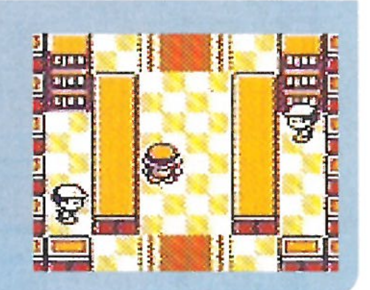






No lo olvides

1 Entrada



Para entrar en la Zona Safari, debes pagar 500 créditos. A cambio recibirás 30 Safari Balls.

El tiempo se termina cuando das 500 pasos. Para ver cuánto tiempo te queda, simplemente echa un ojo al menú del juego.

2 ¡Date prisa!



El objetivo principal de esta Zona Safari es llegar a la casa de la esquina Noroeste de Zona 3 antes de que se acabe el tiempo.

Aquí encontrarás **MO 03, Surf**, esencial para seguir.

El **Diente de Oro** del guarda está cerca, y lo necesitarás si quieres tener la habilidad Fuerza. Corre, muévete hombre.

¡Hazte con todos!

Área Principal

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
RHYHORN	Raro	Raro	VENONAT	Raro	Raro
EXEGGCUTE	Raro	Raro	PARASECT	Raro	Raro
SCYTHER	Raro	No hay	PINSIR	No hay	Raro
NIDORAN (M)	Raro	No hay	DRATINI	Raro	Raro
NIDORAN (F)	No hay	Raro	NIDORINO	Raro	Raro
CHANSEY	Raro	Raro	NIDORINA	Raro	Raro

¡Hazte con todos!

Zona 1

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
DODUO	Raro	Raro	EXEGGCUTE	Raro	Raro
PARAS	Raro	Raro	PARASECT	Raro	Raro
KANGASKHAN	Raro	Raro	SCYTHER	Raro	No hay
PINSIR	No hay	Raro	NIDORAN (M)	Raro	Raro
NIDORINO	Raro	No hay	NIDORAN (H)	Raro	Raro
NIDORINA	No hay	Raro	DRATINI	Raro	Raro

Zona 2

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
RHYHORN	Raro	Raro	EXEGGCUTE	Raro	Raro
PARAS	Raro	Raro	VENOMOTH	Raro	Raro
NIDORINA	Raro	Raro	NIDORAN (M)	Raro	No hay
NIDORINO	Raro	Raro	NIDORAN (H)	No hay	Raro
TAUROS	Raro	Raro	CHANSEY	Raro	Raro

Zona 3

Pokémon	●	●	Pokémon	●	●
VENONAT	Raro	Raro	VENOMOTH	Raro	Raro
DODUO	Raro	Raro	EXEGGCUTE	Raro	Raro
TAUROS	Raro	Raro	KANGASKHAN	Raro	Raro
NIDORAN (M)	Raro	Raro	NIDORINA	Raro	No hay
NIDORAN (H)	No hay	Raro	NIDORINO	Raro	Raro

¡Consíguelos!

- **A** MAX POCIÓN
- **B** MAX POCIÓN
- **C** RESTAURA TODO
- **D** MAX REVIVIR
- **E** MT 37, BOMBA HUEVO
- **F** MT 40, CABEZAZO
- **G** MT 32, DOBLE EQUIPO
- **H** CARBURANTE
- **I** PROTEÍNAS
- **J** PEPITA
- **K** DIENTE ORO

#091 CLOYSTER



Este Pokémon utiliza su concha para protegerse. Dicen que es más duro que el diamante. Además, lanza espinas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Refugio	Agua
–	Supersónico	Normal
–	Tenaza	Agua
–	Rayo Aurora	Hielo
Nv 50	Clavo Cañón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Hielo		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: Shellder ▶ Cloyster (Piedra Agua)

#092 GASTLY





Sólo aparece en edificios en ruinas. Como verás, Gastley no tiene forma real. De hecho parece que está hecho de gas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Lengüetazo	Fantasma
–	Rayo Confuso	Fantasma
–	Tinieblas	Fantasma
Nv 27	Hipnosis	Psíquico
Nv 35	Come Sueños	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)

#093 HAUNTER



Es capaz de aniquilar a su adversario a lengüetazos. El método consiste en producirle mareos hasta que fallece.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Lengüetazo	Fantasma
–	Rayo Confuso	Fantasma
–	Tinieblas	Fantasma
Nv 29	Hipnosis	Psíquico
Nv 38	Come Sueños	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)

#094 GENGAR

Sabrás que un Gengar anda cerca cuando te entren sudores fríos. El muy ladino intentará echarte un hechizo en cuanto te descuides.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Lengüetazo	Fantasma
–	Rayo Confuso	Fantasma
–	Tinieblas	Fantasma
Nv 29	Hipnosis	Psíquico
Nv 38	Come Sueños	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

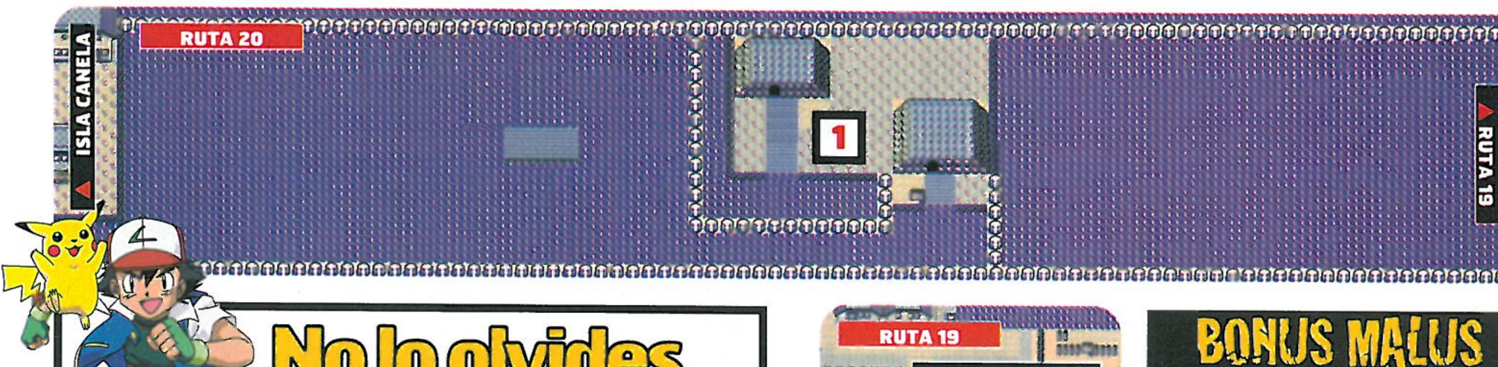
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma/Veneno		
Ver	●	●	●
Coger	●	●	●

EVOLUCIÓN: Gastly ▶ Haunter (Nv 25) ▶ Gengar (Cambio)

Rutas 19/20

Con Lapras en tu equipo y la habilidad Surf en el bolsillo, es hora de deslizarse hacia las calmadas aguas de Islas Espuma. Perdón, ¿hemos dicho "calmadas"...?



No lo olvides

Trucos Entrenador

Nadadores y Bellas dominan estos lares, pero sus acuosos Pokémon no deberían ser problema para tu experta escuadra.

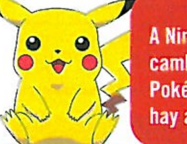
Desafortunadamente, estos chicos no llevan "mucho suelto en el talego", así que no conseguirás casi nada de dinero luchando contra ellos.

1 Islas Espuma

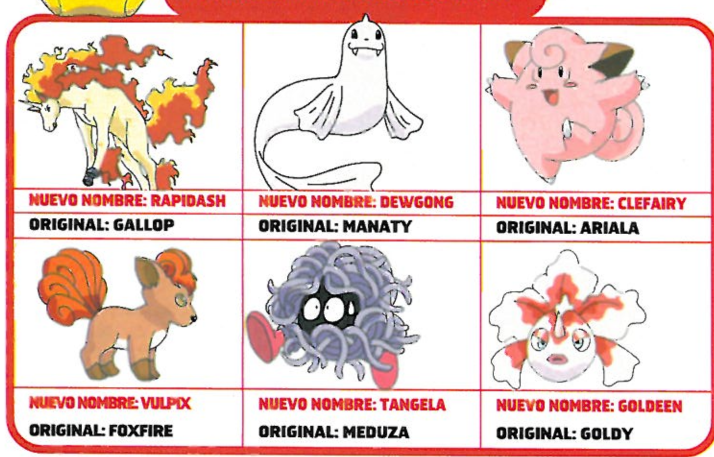


Para llegar a Isla Canela, necesitarás pasar por la mazmorra de las Islas Espuma. Entra primero por la derecha.

Los trucos para esta mazmorra los encontrarás pasando la página. Por fin, llegarás a la salida de la izquierda, desde donde podrás continuar tu viaje tranquilamente.



A Nintendo debe haberle llevado años cambiar todos los nombres de los Pokémon cuando se tradujo el juego. Aquí hay algunos nombres originales más...



NUEVO NOMBRE: RAPIDASH	NUEVO NOMBRE: DEWGONG	NUEVO NOMBRE: CLEFAIRY
ORIGINAL: GALLOP	ORIGINAL: MANATY	ORIGINAL: ARIALA
NUEVO NOMBRE: VULPIX	NUEVO NOMBRE: TANGELA	NUEVO NOMBRE: GOLDEEN
ORIGINAL: FOXFIRE	ORIGINAL: MEDUZA	ORIGINAL: GOLDY



BONUS MALUS

Pikablu

Primero debes tener a Eevee, Jolteon, Flareon y Vaporeon. Ahora ve a la Casa del Mar y usa el PC 200 veces.

Cuando hables a Bill, te dará un Dios Pokémon llamado Pikablu. ¿En serio? ¡No, nohoh... tjum! Sólo son montones de Poké - disparates. ¡Cof!



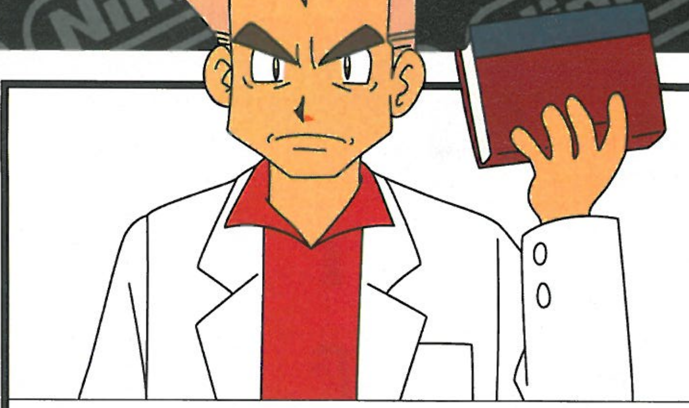
Pokétruco

El Movimiento Espejo de Pidegot y Fearow mola mucho. Úsalo si te enfrentas a un temible Dragonite que use Híper Rayo.

Le golpearás con su propio ataque, y mejor en Dragonite porque el ataque Tipo Dragon es superefectivo contra este fogoso demonio .







La guía de Oak

Después de leer todos estos consejos, seguro que ya eres un sabio Pokémon, como el propio Profesor Oak. Date unas palmadas en la espalda...

¡Mis amigos me siguen ganando con sus Pokémon! ¿Tiene algún consejo que me pueda ayudar?

■ Deberías ir en busca de Pokémon Tipo Fantasma como Gastly y Haunter. Los Pokémon Fantasma pueden evitar ataques mejor que cualquier otro Pokémon, y además tienen buenos ataques que pueden mermar la energía del oponente con facilidad. Consigue el Scope Silph, ve a la Torre Pokémon y hazte con un Fantasma. ¡La próxima vez seguro que los harás polvo!

Si detengo una Evolución, ¿nunca más evolucionará mi Pokémon?

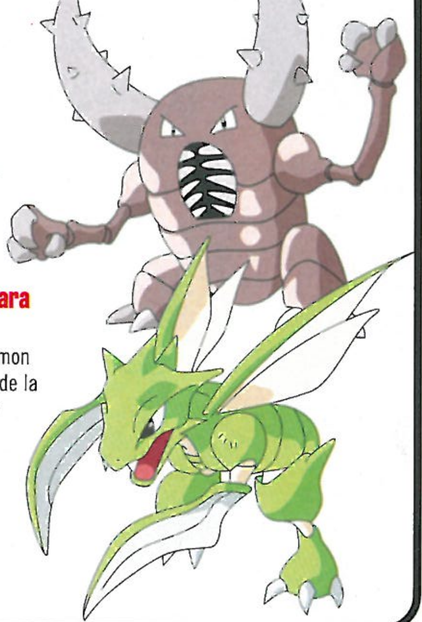
■ No te preocupes. Si detienes una Evolución, el Pokémon intentará evolucionar de nuevo al subir a otro nivel.

¡Me estoy volviendo turata, turuta! Cada vez que encuentro a Tauros en Zona Safari, sale corriendo antes de que pueda capturarlo. ¡Socorro!

■ ¡Tranquilo! Tauros es un Pokémon difícil de capturar, pero posible. Ponerle un cebo y luego pegar es demasiado arriesgado ya que Tauros es raro, incluso más que Chansey. ¿Mi consejo? Sigue lanzando Safari Balls y espera. Desafortunadamente, no hay una forma definitiva para capturar a este Pokémon.

¿Algún truco para las tragaperras de Ciudad Azulona? Creo que están "algo amañadas", pero tampoco estoy seguro...

■ Todas las tragaperras tienen diferentes truquillos, y cambian cada vez que visitas el lugar. Juega a una cuatro veces y, si salen dos figuras iguales, sigue jugando y ganarás dinero muy pronto.



Más problemas de la Zona Safari. ¿Algún truco para capturar a Scyther?

■ Ambos, Scyther (sólo en Pokémon Edición Roja) y Pinsir (exclusivo de la Azul) son difíciles de capturar, y te tirarás de los pelos más de una vez cuando escapen. Me he enterado de que lanzando un ataque Roca y rápidamente una Safari Ball, es la mejor manera de hacerse con estas dos bellezas.

#095 ONIX

Se le da bien cavar a toda velocidad en busca de comida. Los túneles que deja a su paso son usados por los Diglett.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Chirrido	Normal
Nv 15	Atadura	Normal
Nv 19	Lanza Rocas	Roca
Nv 25	Furia	Normal
Nv 33	Portazo	Normal
Nv 43	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Tierra
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Onix



#096 DROWZEE

Si duermes cerca de uno durante bastante tiempo, en alguna ocasión podrás ver sueños que se haya comido antes.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
Nv 12	Anulación	Normal
Nv 17	Confusión	Psíquico
Nv 24	Golpe Cabeza	Normal
Nv 29	Gas Venenoso	Veneno
Nv 32	Psíquico	Psíquico
Nv 37	Meditación	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Drowzee ▶ Hypno (Nv 26)

#097 HYPNO

Intenta evitar cualquier tipo de contacto visual con este Pokémon. Se le da muy bien hipnotizar con su péndulo.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Hipnosis	Psíquico
–	Anulación	Normal
–	Confusión	Psíquico
–	Golpe Cabeza	Normal
Nv 33	Gas Venenoso	Veneno
Nv 37	Psíquico	Psíquico
Nv 43	Meditación	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Drowzee ▶ Hypno (Nv 26)

#098 KRABBY

Sus pinzas son armas perfectas. Si alguna vez se rompieran en combate, crecerían a toda velocidad.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Burbuja	Agua
–	Malicioso	Normal
Nv 20	Agarre	Normal
Nv 25	Guillotina	Normal
Nv 30	Pisotón	Normal
Nv 35	Martillazo	Agua
Nv 40	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

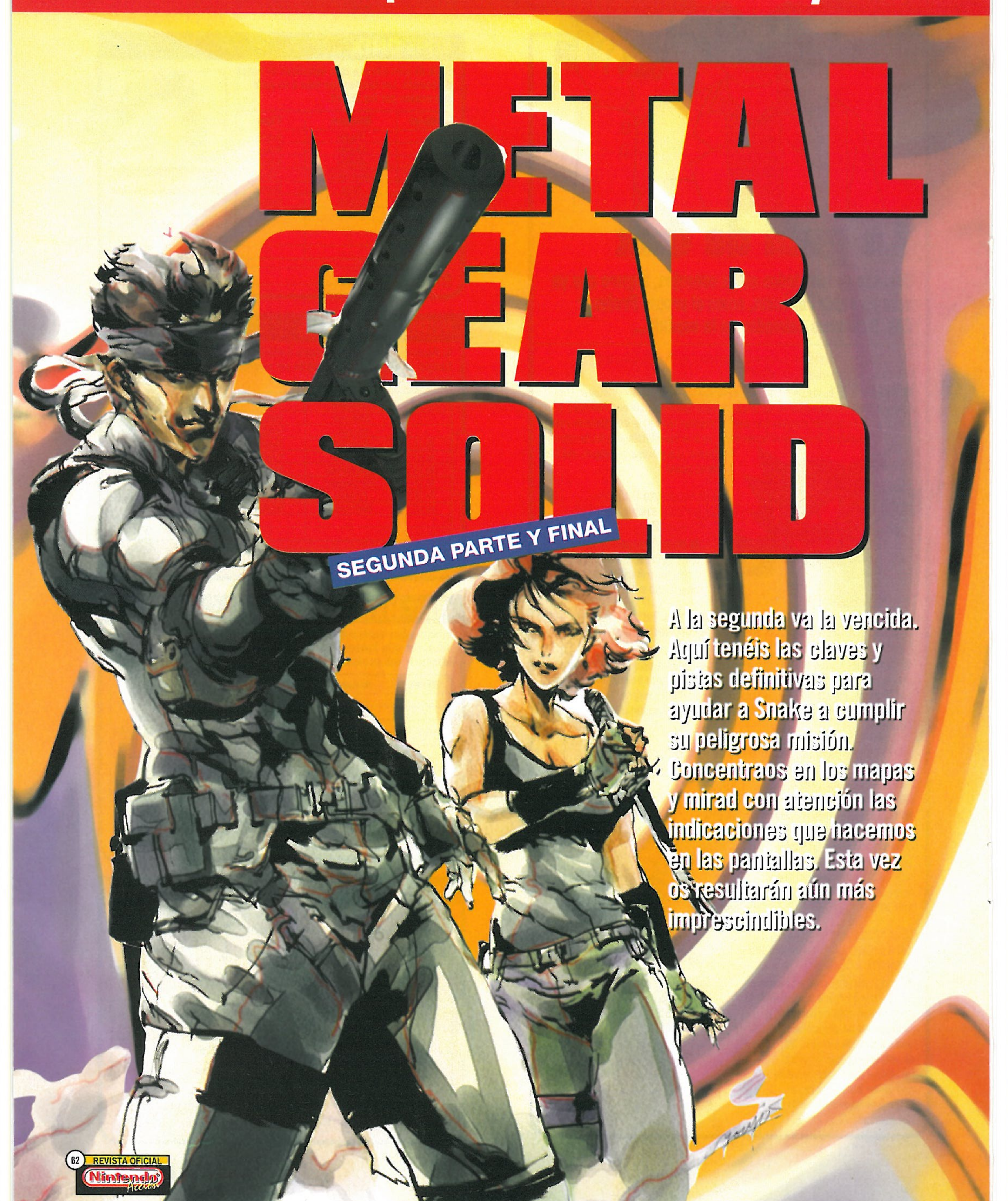
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	
Coger	

EVOLUCIÓN
Krabby ▶ Kingler (Nv 28)

METAL GEAR SOLID

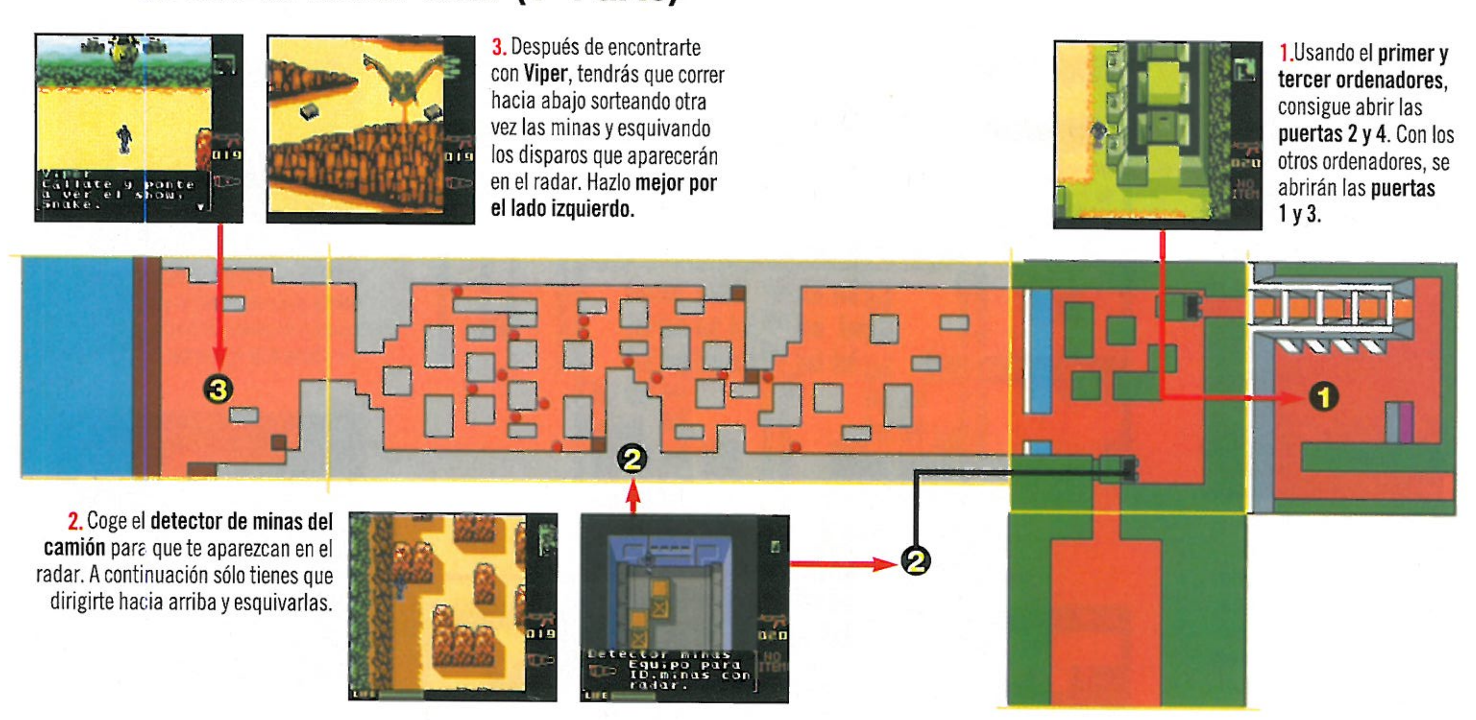
SEGUNDA PARTE Y FINAL



A la segunda va la vencida. Aquí tenéis las claves y pistas definitivas para ayudar a Snake a cumplir su peligrosa misión. Concentraos en los mapas y mirad con atención las indicaciones que hacemos en las pantallas. Esta vez os resultarán aún más imprescindibles.

ESCENARIO 6

Localizar Metal Gear (1ª Parte)



3. Después de encontrarte con **Viper**, tendrás que correr hacia abajo sorteando otra vez las minas y esquivando los disparos que aparecerán en el radar. Hazlo **mejor por el lado izquierdo.**

1. Usando el **primer y tercer ordenadores**, consigue abrir las **puertas 2 y 4**. Con los otros ordenadores, se abrirán las **puertas 1 y 3.**

2. Coge el **detector de minas del camión** para que te aparezcan en el radar. A continuación sólo tienes que dirigirte hacia arriba y esquivarlas.

ESCENARIO 7

La central eléctrica

NIVEL 1

A-1 B-1 C-1 A-2 C-2 A-3 C-3 A-4 B-4 C-4

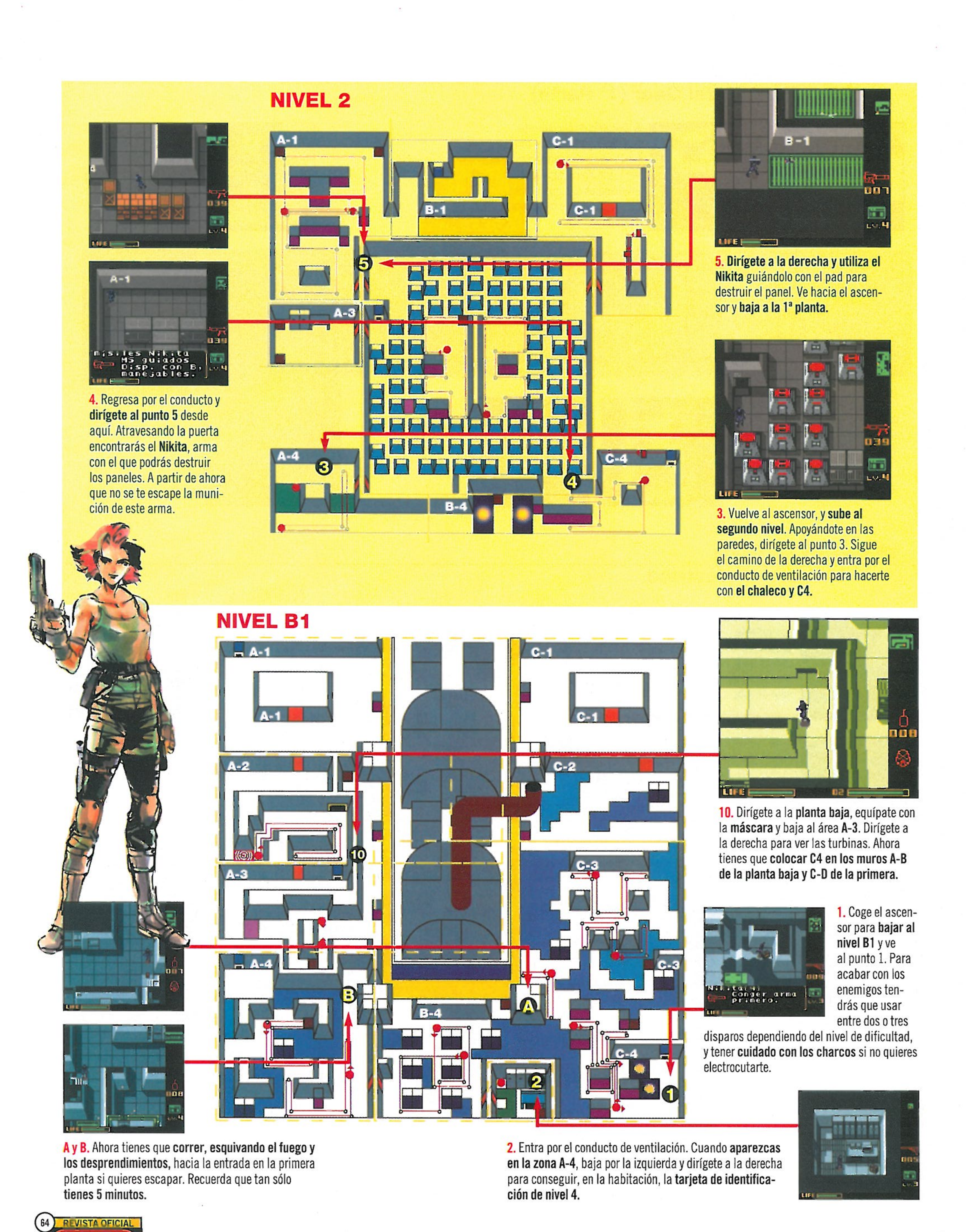
C y D. Consulta la **siguiente página**, en los puntos A y B, para saber cómo salir de ésta.

9. Contra Bisson, sólo tienes que **esquivar el fuego y lanzarle granadas** para destruirle. Con el Nikita será muy fácil acabar con él.

7. Rompe el panel, coge el armamento y dirígete a la parte superior del **conducto de ventilación** para llegar al punto 8.

6. Destruye con el Nikita el panel que no te deja atravesar la zona amarilla. Entra por el conducto de ventilación que hay en el **área C-4** y aparecerás en el punto 7.

8. En el área A-3, **utiliza el Nikita dirigiéndolo** lo más cerca posible de las paredes, para que no lo detecten. En cuanto entres, **usa la granada** para atontar a las cámaras, y atraviesa las áreas B4 y B3.



5. Dirígete a la derecha y utiliza el Nikita guiándolo con el pad para destruir el panel. Ve hacia el ascensor y **baja a la 1ª planta.**

4. Regresa por el conducto y **dirígete al punto 5** desde aquí. Atravesando la puerta encontrarás el **Nikita**, arma con el que podrás destruir los paneles. A partir de ahora que no se te escape la munición de este arma.

3. Vuelve al ascensor, y **sube al segundo nivel**. Apoyándote en las paredes, dirígete al punto 3. Sigue el camino de la derecha y entra por el conducto de ventilación para hacerte con **el chaleco y C4.**

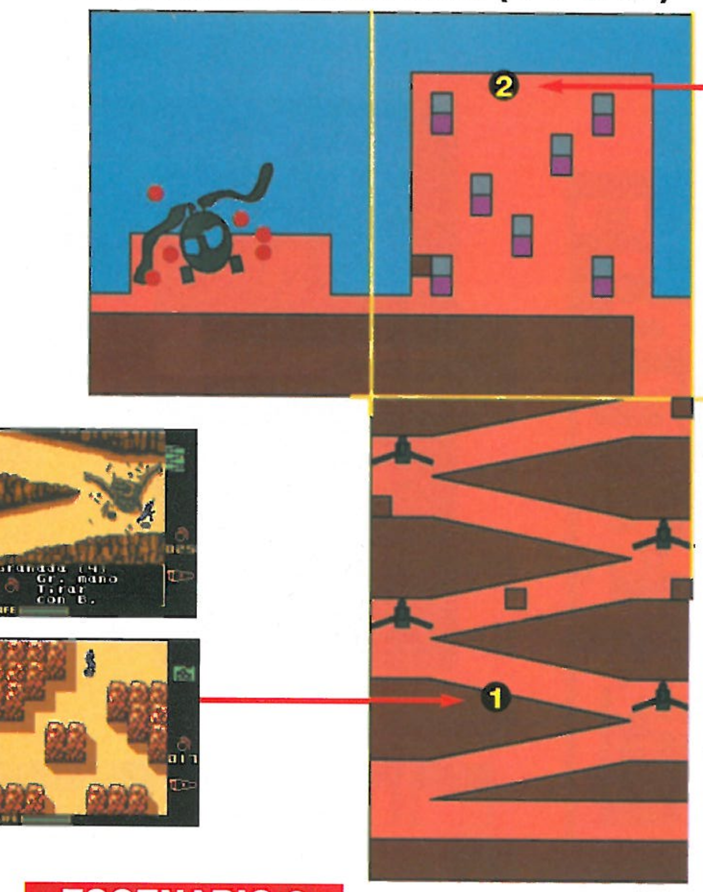
10. Dirígete a la **planta baja**, equípate con la **máscara** y baja al área **A-3**. Dirígete a la derecha para ver las turbinas. Ahora tienes que **colocar C4 en los muros A-B de la planta baja y C-D de la primera.**

1. Coge el ascensor para **bajar al nivel B1** y ve al punto 1. Para acabar con los enemigos tendrás que usar entre dos o tres disparos dependiendo del nivel de dificultad, y tener **cuidado con los charcos** si no quieres electrocutarte.

A y B. Ahora tienes que **correr, esquivando el fuego y los desprendimientos,** hacia la entrada en la primera planta si quieres escapar. Recuerda que tan sólo **tienes 5 minutos.**

2. Entra por el conducto de ventilación. Cuando **aparezcas en la zona A-4**, baja por la izquierda y dirígete a la derecha para conseguir, en la habitación, la **tarjeta de identificación de nivel 4.**

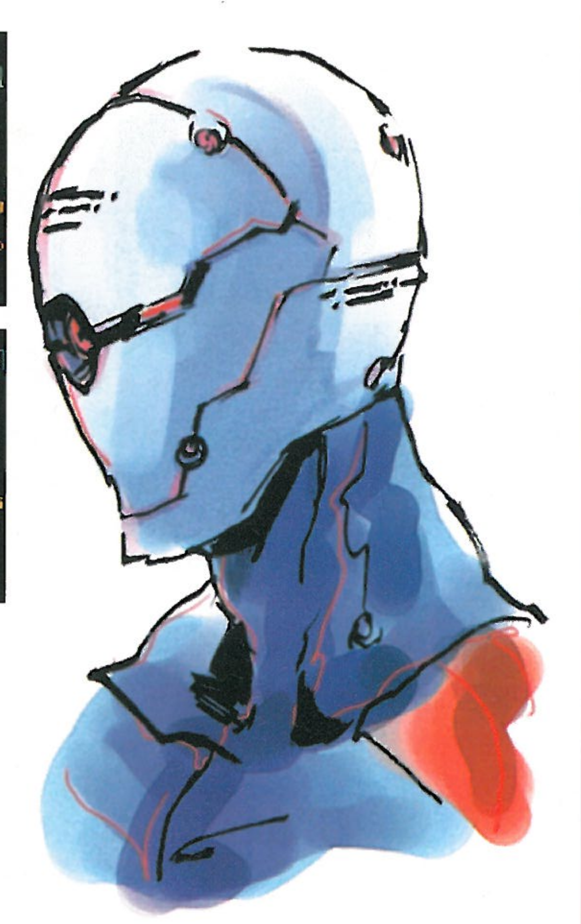
ESCENARIO 6B
Localizar Metal Gear (2ª Parte)





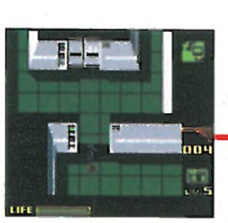


2. Cuando el helicóptero se coloque en la parte superior, **esquiva los misiles y lánzale granadas**. Cuando te ataque desde la derecha o desde la izquierda, **sitúate en la esquina inferior y repite con las granadas**. Cada vez que el helicóptero cambie de posición, tendrás que esquivar la bomba que te lance.

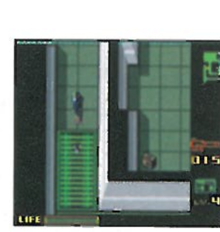


ESCENARIO 8
Destruir Metal Gear

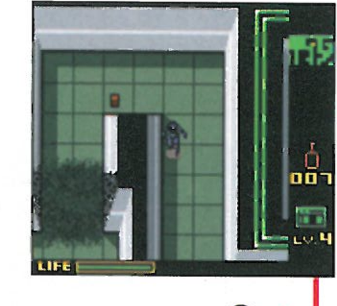
FASE 8-1



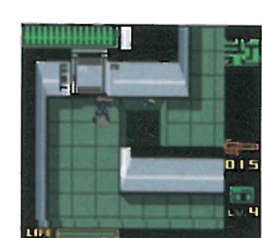
4. Vuelve al **punto 2** y sigue el camino hasta llegar al ascensor para **bajar a la planta 50.**

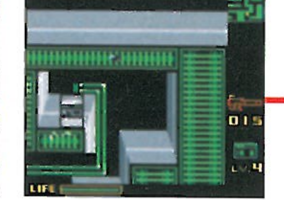


1. **Sube y baja las escaleras de la izquierda.** Desde la planta baja, usa el Nikita para destruir el panel. Vuelve al principio del nivel y entra por la puerta izquierda.

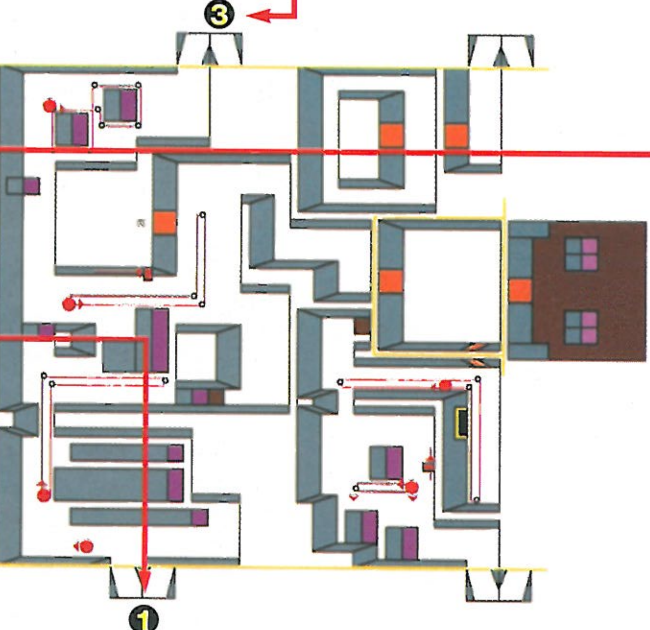


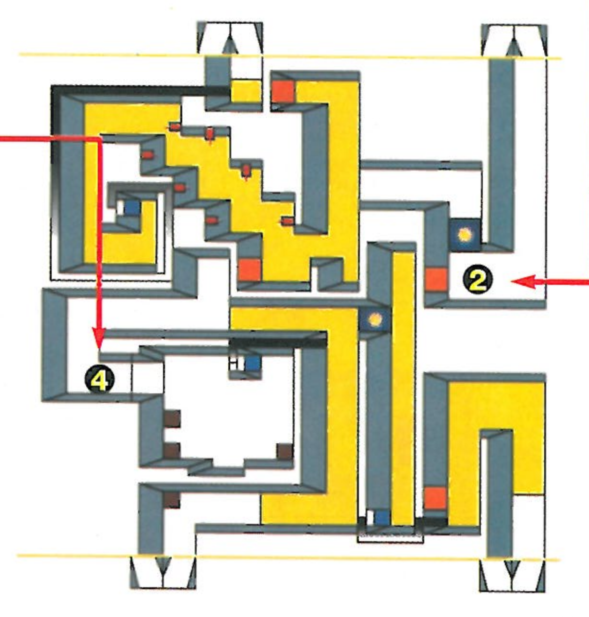
3. Dirígete al punto 3, baja de planta y **coloca explosivo plástico en la pared del punto 4**. Detónalo y usa el Nikita para destruir el panel y de paso conseguir una nueva tarjeta de identificación.



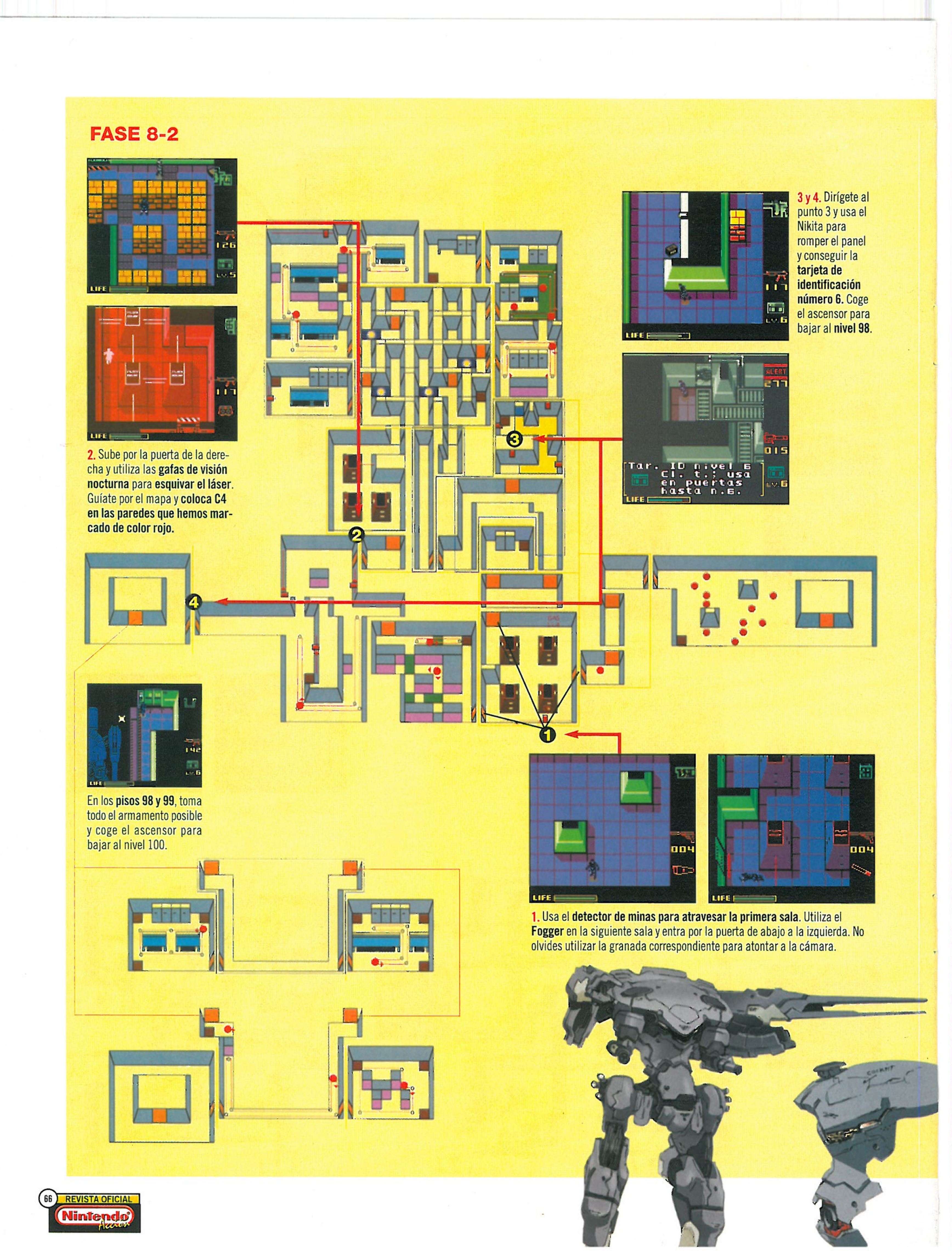


2. Sigue el camino, baja por las escaleras, y cuando llegues





FASE 8-2

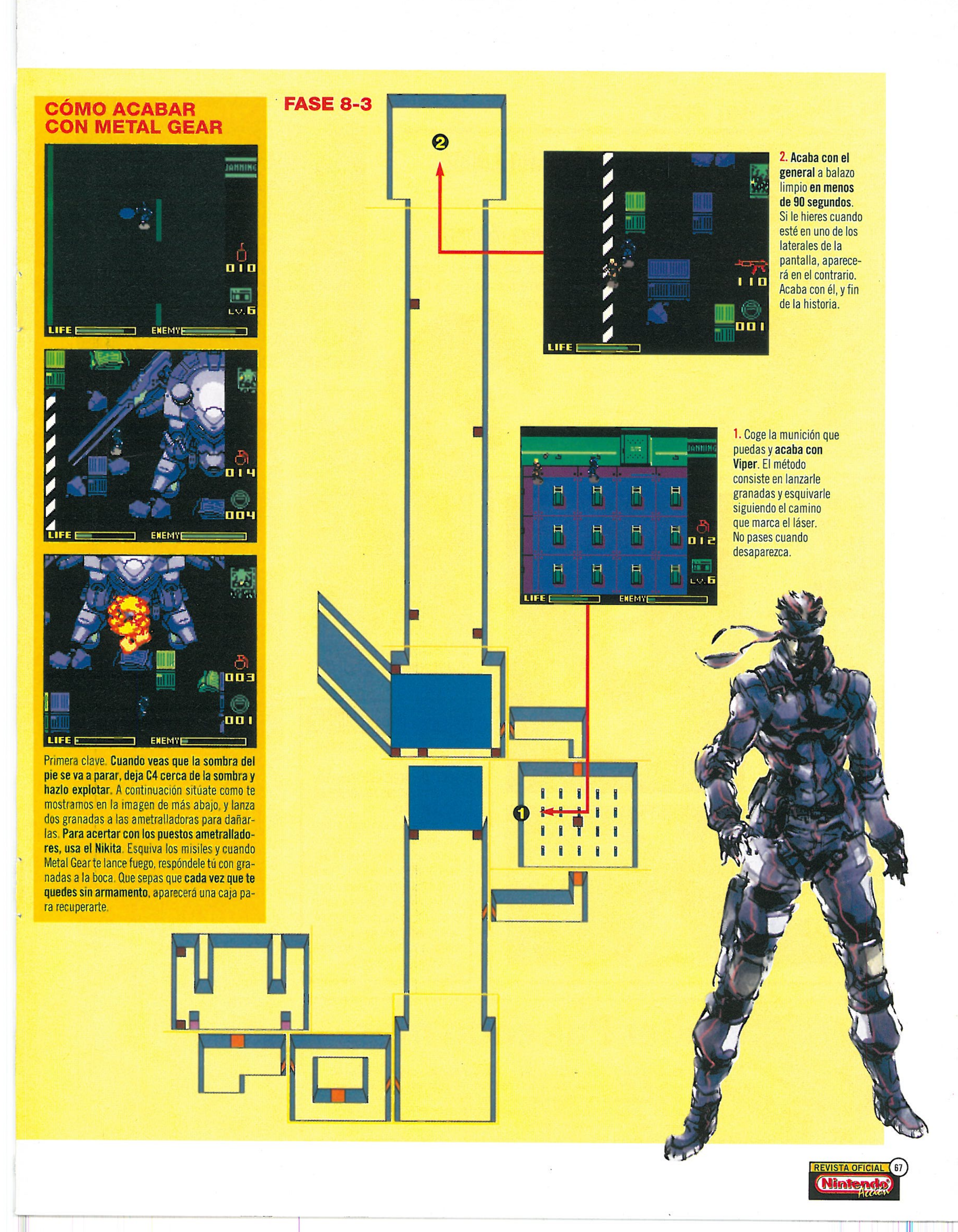


2. Sube por la puerta de la derecha y utiliza las **gafas de visión nocturna** para **esquivar el láser**. Guíate por el mapa y **coloca C4 en las paredes que hemos marcado de color rojo.**

3 y 4. Dirígete al punto 3 y usa el Nikita para romper el panel y conseguir la **tarjeta de identificación número 6.** Coge el ascensor para bajar al **nivel 98**.

En los **pisos 98 y 99**, toma todo el armamento posible y coge el ascensor para bajar al nivel 100.

1. Usa el **detector de minas para atravesar la primera sala**. Utiliza el **Fogger** en la siguiente sala y entra por la puerta de abajo a la izquierda. No olvides utilizar la granada correspondiente para atontar a la cámara.



CÓMO ACABAR CON METAL GEAR

Primera clave. **Cuando veas que la sombra del pie se va a parar, deja C4 cerca de la sombra y hazlo explotar.** A continuación sitúate como te mostramos en la imagen de más abajo, y lanza dos granadas a las ametralladoras para dañarlas. **Para acertar con los puestos ametralladores, usa el Nikita.** Esquiva los misiles y cuando Metal Gear te lance fuego, respóndele tú con granadas a la boca. Que sepas que **cada vez que te quedes sin armamento**, aparecerá una caja para recuperarte.

2. **Acaba con el general** a balazo limpio **en menos de 90 segundos.** Si le hieres cuando esté en uno de los laterales de la pantalla, aparecerá en el contrario. Acaba con él, y fin de la historia.

1. Coge la munición que puedas y **acaba con Viper**. El método consiste en lanzarle granadas y esquivarle siguiendo el camino que marca el láser. No pases cuando desaparezca.

El dibujo del mes



José Agustín López González

Molina de Segura (Murcia)

Resulta que el dibujo de José, el de los tres Josés, es un informe encriptado del mundo Nintendo. Fijaos... A Mario se le avecina una descarga de Pikachu, Joanna se pica con la presencia de "Residentes" pochos, y Link sigue queriendo saber de Nintendo 64. Tío. "Pillaos" nos has dejado.



Qué opinasteis en el número 94

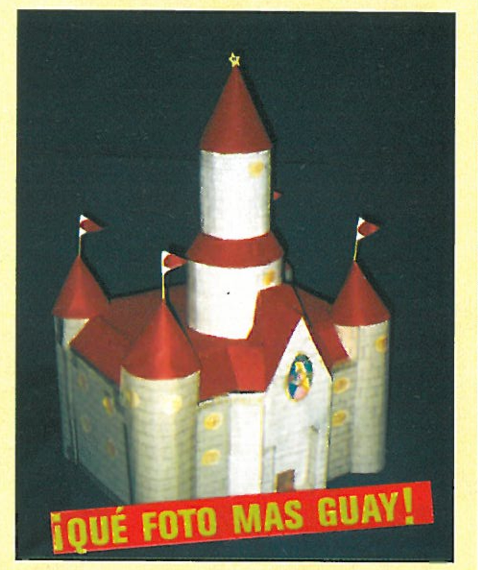
Recordamos: ¿Qué opinas del nombre Starcube?

- "Me parece bien mientras supere a la Play 2" ***Mensaje móvil***
- "No importa el nombre, me conformo con que sea de Nintendo y de buena calidad" ***Jonathan Luaces***
- A mí no me agrada nada que se le cambien los nombres a las cosas; sí, ya sé que Dolphin es la forma "secreta" de llamar al nuevo proyecto, pero preferiría que se denominase, por ejemplo: la nueva consola de Nintendo". ***Aitor2h***

Jorge Rodríguez Martínez-Pantoja

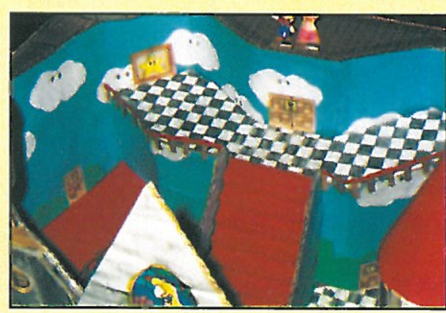
(Madrid)

Son ya varios añazos los que han pasado desde que Super Mario 64 salió a la luz, pero a Jorge sólo le han hecho falta tres meses para, atención, construir el propio castillo, con todo detalle, a escala. Como decía, "pillaos".



¡QUÉ FOTO MAS GUAY!







Esteban López
(Cantabria) 8 años

¡Cuéntanos tu opinión!

Este mes el tema que te proponemos es:

¿CUÁLES CRÉEIS QUE SERÁN LOS JUEGOS DE ESTAS NAVIDADES EN NINTENDO 64?

Os recordamos candidatos, pero tampoco son tantos como para que se os hayan olvidado: Pokémon Stadium, Pokémon Snap, Perfect Dark, Mario Tennis, Zelda: Majora's Mask. Queremos saber cuál será el juego que más os vais a pedir para Reyes. Enviad vuestras postales a la dirección de costumbre, gracias.

Lista de premiados en los concursos:

CONCURSO PERFECT DARK (Nintendo 64)

Marcos Robles Iglesias	A Coruña
Yago Mallo López	A Coruña
Dilea Traba Outes	A Coruña
Guillermo Pérez Carrió	Alicante
Adrián Fuster Mullor	Alicante
Jesús De Albornoz Álvarez	Asturias
Oscar M. Muñoz Clemente	Badajoz
Manuel Martínez Fae	Baleares
Martí Tambo Malia	Barcelona
Abraham Chica Requeno	Barcelona
Yasmany Aguirre González	Barcelona
Michael Mayo Burgos	Cádiz
Eduardo Arozamena Fernández	Cantabria
Pablo Forner Salas	Castellón
Francisco Serrano Jiménez	Ciudad Real
Adrián Moreno Pareja	Granada
Pedro P. Gonzalo García	La Rioja
Raúl Marichal	Las Palmas
Juan A. Tomillo Peláez	León
Álvaro Álvarez Mallo	León
Néstor González Díez	León
César Fernández Ovejero	Madrid
Christian García Martínez	Madrid
Aurelio Morales Guerrero	Madrid
Javier Alarcia Ruíz	Madrid
Yaiza Del Río Mediavilla	Madrid
Javier Hernández Almenara	Madrid
Simón Prieto Marcos	Madrid
Diego Picallo Martínez	Pontevedra
Hugo Villaraviz Iglesias	Pontevedra
Adrián Rubio Polo	Salamanca
Daniel Sánchez Suárez	Sevilla
Aitor González Martínez	Tarragona
Manuel Cuevas Hernández	Tarragona
Celestino Bustos López	Valencia
José A. Ballester García	Valencia
Jonathan Calderón Soriano	Valencia
Diego A. Babón Calvo	Valladolid
Edgar Penón Nieves	Zaragoza
Guillermo Rivero LaHoz	Zaragoza

CONCURSO ROLAND GARROS (GBC)

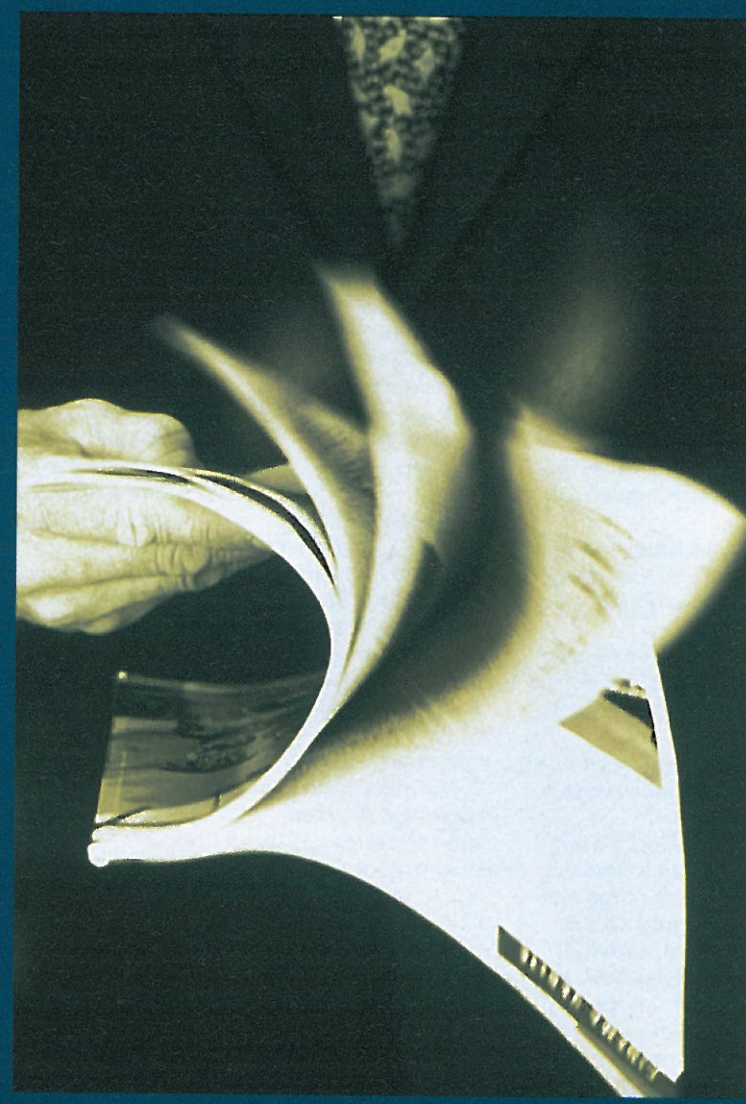
Diego Rodríguez Alonso	Asturias
Nuria Iserte Francisco	Barcelona
Carlos Pérez García	Barcelona
Christian Barbero Prieto	Barcelona
Víctor Lavilla Mediero	Barcelona
José Mª Glez. de la Montaña	Barcelona
Diego Vega Ibáñez	Cantabria
Angel Valls Valls	Castellón
Olga Llatas Puerto	Gerona
Urko Sánchez López	Guipúzcoa
Carlos Lara Cuadra	Lleida
Carlos Fernández Paliza	Madrid
Cristina Rubio Sancho	Madrid
Juan F. Martín Martín	Madrid
Fernando González Rico	Madrid
Jose A. Lorite Trueba	Madrid
Noelia Tomás Piera	Madrid
Marta García Ruíz	Murcia
André Movilla Mariño	Pontevedra
Nicolás Terrasa Collado	Valencia

10 Controller Pak cada mes



Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.

Ahora, las revistas tienen premio



PREMIOS DE REVISTAS ARI 2000

La Asociación de Revistas de Información convoca los Premios de Revistas ARI 2000, a la excelencia editorial, dirigidos a todas las publicaciones y profesionales que desarrollan una labor creativa en el medio revistas dentro del ámbito nacional.

El plazo de presentación de candidaturas finaliza el 30 de septiembre de 2000

La excelencia editorial

PATROCINADOS POR





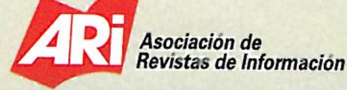


UPM

EL MAYOR PROVEEDOR DE REVISTA



Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello, 98. 28006 Madrid.
Telfs.: 91 585 00 38-41-42. Fax: 91 585 00 39
Correo-e: revistas_ari@navegalia.com y bbertrand@navegalia.com
Internet: www.revistas-ari.com



¡¡No te atasques!! Aquí tienes cientos de trucos para todos los juegos de Nintendo 64.

Continuamos el especial trucos que iniciamos el mes pasado. A continuación vamos a completar el capítulo de Nintendo 64. El mes que viene tendremos cita con Game Boy Color.

MILO'S ASTRO LANES

Debes pulsar las teclas indicadas durante tu turno para recibir el ítem correspondiente.



- **Booster Ball:** [R] [R] [L] [L] [R] [L].
- **Clone Ball:** [L] [L] [L] [R] [R] [R].
- **Mega Ball:** [L] [L] [R] [R] [L] [R].
- **White Dwarf Ball:** [R] [R] [R] [L] [L] [L].

MISSION:IMPOSSIBLE

En la pantalla donde aparecen las zonas de cada nivel, pulsa:

- **Cabezones:** [C▼] [C▲] [L] [C◀] [R].
- **Cuerpón:** [C▼] [R] [L] [Z] [C▲].
- **Energía total:** [R] [C▼] [Z] [C▼] [R].
- **Munición total:** [C▲] [C◀] [Z] [L] [Z].
- **Nueva pistola:** [R] [L] [C▶] [C▼] [C◀].

MONSTER TRUCK MADNESS 64

- **Cambiar las texturas.** Introduce **JMPNG** como código y todas las texturas del juego serán sustituidas por el careto de Jim.
- **Desproporción total:** Cambia tus ruedas por unas de triciclo introduciendo como código **YRDR**.

MORTAL KOMBAT 4

En **options**, colócate sobre **Continues** y mantén pulsado **bloqueo + carrera** hasta que aparezca el **menú secreto**. Entra en él, selecciona HIDDEN con (A) y pulsa [▲] [▲] [◀] y **bloqueo + carrera** para jugar con Noob Saibot.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUBZERO

Todos los passwords:

- **Nivel 2:** THWMSB.
- **Nivel 3:** CNSZDG.
- **Nivel 4:** ZVRKDM.
- **Nivel 5:** JYPPHD.
- **Nivel 6:** RGTKCS.
- **Nivel 7:** QFTLWN.
- **Nivel 8:** XJKNZT.
- Y el último de regalo, que te deja en el último nivel. Pero si mantienes pulsado (A) cuando mueras, irás a visitar a Quin Chi; en cambio, si dejas pulsado (B) llegarás hasta Shinnok: ZCHRRY.
- Mil vidas: GTTBHR.
- Comienzas con todo el inventario lleno de urnas: NXCVSZ.
- Ver los créditos del juego: CRVDTS.
- Invencibilidad: TDFCLT.

NASCAR 99

Colócate en el circuito de **Richmond**, sitúate en Select Car y pulsa [C▲] [C▶] [C▼] [C◀] [Z] [Z] [Z] [L] [Z] [Z] para obtener un nuevo coche.

- **Bobby Allison:** Selecciona el circuito "Charlotte" e introduce [C▲] [C◀] [C▼] [C▶] [L] [R] [L] [R] [Z] [Z].
- **Davey Allison:** Selecciona "Talladega" e introduce [C▲] [C◀] [C▼] [C▶] [L] [R] [L] [R] [L] [R].



- **Alan Kulwicki:** Selecciona "Bristol" e introduce [Z] ocho veces seguido de [R] [R].
- **Richard Petty:** Selecciona "Martinsville" e introduce [C▲] [C▲] [C▼] [C▼] [C◀] [C▶] [C◀] [C▶] [L] [R].
- **Benny Parsons:** Selecciona "Richmond" e introduce [C▲] [C▶] [C▼] [C◀] [Z] [Z] [Z] [L] [Z] [Z].

NBA JAM 99

Introduce estos códigos pausando el juego en mitad de un partido:

- [L] [L] [C▼] [L] [L] [C▼] [L] [L] [C▼] [Z]. Oirás un ruidillo de confirmación. El jugador que controles podrá machacar desde cualquier lado de la cancha.
- [L] [L] [C◀] [L] [L] [C◀] [L] [L] [C◀] [Z]. Con éste enfrentarás a los Davides contra los Goliates.

NHL BREAKAWAY '98

- **Menú de trucos:** En la pantalla de presentación, pulsa [C◀] [C▶] [C◀] [C▶] [R] [R].

OFF-ROAD CHALLENGE

- **Circuito El Cajón:** En la pantalla de selección de circuito, mantén pulsado [▲] y presiona [L] y [R] a la vez. Selecciona El Paso manteniendo [Z] pulsado.
- **Circuito Guadalupe:** En la misma pantalla, mantén [▼] pulsado y presiona [R]. Luego selecciona Las Vegas pulsando [Z].
- **Circuito Flagstaff:** En el mismo sitio, mantén [◀] y pulsa [L]. Selecciona Mojave con [Z] pulsado.

PERFECT DARK

- **Invencible:** Completa el nivel "Area 51" en menos de 3 minutos y 50 segundos.
- **Manto de invisibilidad:** Completa el nivel "Edificio G5: Reconocimiento" en menos de 1 minuto y 50 segundos.
- **Reglas de Marquis of Queensbury:** Completa el nivel "Central DataDyne: Huída" en menos de 1 minuto y 30 segundos.
- **Escudo de Joanna:** Completa el nivel "Profundidades marinas: Anular la amenaza".
- **Super Escudo:** Completa el nivel "Instituto Carrington: Defensa" en menos de 1 minuto y 45 segundos.
- **Escudos de Enemigo:** Completa "Instituto Carrington: Defensa".
- **Cohetes Enemigos:** Completa el nivel "Pelagic II: Exploración".
- **Lanzacohetes:** Completa el nivel "Extracción de DataDyne".
- **Rifle de francotirador:** Completa el nivel "Villa Carrington".
- **Super Dragon:** Completa el nivel "Área 51: Fuga".
- **Laptop Gun:** Completa el nivel "Fuerza Aérea Uno: Anti-terrorismo".
- **Phoenix:** Completa el nivel "Ataque: Asalto secreto".
- **Psicosis Gun:** Completa "Chicago: Furtivo" en menos de 2 minutos.
- **Magnum de Trent:** Completa el nivel "Accidente: Confrontación" en menos de 2 minutos y 50 segundos.
- **Mirilla clásica:** Completa el nivel "Central DataDyne: Huida".
- **Laptop con munición ilimitada:** Completa el nivel "Fuerza Aérea Uno: Anti-terrorismo" en menos de 3 minutos y 55 segundos.
- **Puños huracán:** Completa el nivel "Extracción de DataDyne" en menos de 2 minutos.
- **Munición ilimitada:** Completa el nivel "Pelagic II: Exploración" en menos de 7 minutos y 5 segundos.
- **Escáner de Rayos X:** Completa el nivel "Área 51: Rescate".
- **Todas las armas en modo "Solo":** Completa el nivel "Ruinas Skedar: Santuario" en menos de 5 minutos y 30 segundos.

PILOTWINGS 64

Para conseguir hacer todas las dianas en el lanzamiento de cañón, aquí tienes los parámetros que has de introducir. **V= Vertical; H= Horizontal; P= Potencia.**

Round 1

- **Lanzamiento1. V:** 1-2 Grados. **H:** Oeste 50 grados norte. **P:** Lleno
- **Lanzamiento 2. V:** 12 Grados. **H:** Sur 70 grados oeste. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 3. V:** 18 Grados. **H:** Oeste 30 grados norte. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 4. V:** 4 Grados. **H:** Sur 87 grados oeste. **P:** Lleno.

Round 2

- **Lanzamiento1. V:** 10 Grados. **H:** Sur 65 grados oeste. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 2. V:** 5 grados. **H:** Sur 65 grados oeste. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 3. V:** 29 Grados. **H:** Oeste 28 grados norte. **P:** Un poco menos de la mitad.
- **Lanzamiento 4. V:** 18 Grados. **H:** Este 49 grados sur. **P:** 3/4.

Round 3

- **Lanzamiento 1. V:** 13 Grados. **H:** Este 23 grados sur. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 2. V:** 7 Grados. **H:** Sur 85 grados oeste. **P:** 1/4.
- **Lanzamiento 3. V:** 52 Grados. **H:** Sur 41 grados oeste. **P:** Lleno.
- **Lanzamiento 4. V:** 45 Grados. **H:** Este 54 grados sur. **P:** Lleno.

Repostar combustible

- **En Little States con el girocóptero o el jet-pack**, vuela por la carretera noroeste desde Cabo Cañaveral. A la izquierda hay algo parecido a una gasolinera. Vuela bajo y despacio alrededor de ella hasta que oigas un ruido de motor. El otro punto de repostaje está en la pequeña ciudad cerca de la planta nuclear. Vuela bajo el tejado de la pequeña gasolinera y el depósito se llenará de nuevo.

Teletransporte

También tenemos teletransporte. En **la zona de Florida, busca un hangar enorme** con una puerta abierta. Métete vuelve a salir, y **estarás en Seattle.**

QUAKE 64

- **Realm of Black Magic:** 6DRW 0PFG T3BR VBJX.
- **The Elder World:** 5SR9 TPFG VQBR JBCT.
- **The Nether World:** 41R9 6PFG WGBQ 5BCH.
- **Shub Niggurath's Pit:** 39R9 2PFG W7BQ SBFC.

QUAKE II

- **Niveles secretos:** FBBCVBBBFBBCVBF7
- **Cambiar los colores:** Dirígete a la pantalla de passwords e introduce S3TC 0OLC 0L0R S???.
- **Baja gravedad:** De nuevo en la pantalla de passwords, introduce S3TL 0WGR V1TY ???? y tus saltos serán más largos en el modo multiplayer.
- **Munición infinita:** Esta vez el password es S3T1 NF1N 1T3S H0TS. Te permite disparar cuanto quieras en el modo multiplayer con tan sólo coger el arma.

Passwords

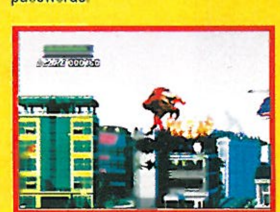
- **Nivel 2:** PGBG VF6B M0BH X3CF.
- **Nivel 3:** 1KLS DN5H 7NBF DWRQ.
- **Nivel 4:** 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X.
- **Nivel 5:** VK3T 7LFC 94B7 D3R3.
- **Final:** F60? VQCH ¿BHF DQQL.

RAINBOW SIX

- Desbloquear todas las misiones del nivel Recruit: **VZRFTMQ2G8SQ**.
- Desbloquear todas las misiones del nivel Veteran: **FZJFTMR2G8RQ**.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Consigue nuevos bichejos con los que hacer la pascua introduciendo estos passwords:



- **George:** SM14N.
- **Lizzy:** S4VRS.
- **Myukus:** N0T3T.
- **Ralph:** LVPVS.

RAMPAGE WORLD TOUR

- **Cambiar el color de los personajes:** Pulsa [▲] o [▼] al elegir monstruo.

•**Cabalgar sobre tanques y aviones**: Puedes subirte a dar una vuelta en tanque saltando sobre él. Tú diriges su dirección, pero no sus disparos. También puedes probar con los aviones que vuelen bajo.
•**Jugar como V.E.R.N.(Violent Enraged Radioactive Nemesis)**: Cuando veas un laboratorio de la firma Scum Lab, destrúyelo y cómete los barriles que rezuman líquido verde. V.E.R.N. puede volar, vomitar fuego, y pega unos lechugazos plus.
•**Selección de nivel**: Cuando aparezca la pantalla con el nombre de la ciudad que te dispones a arrasar, presiona a la vez L y los cuatro botones C. Sin soltarlos, pulsa ▲ o ▼ para elegir el nivel.

READY TO RUMBLE
•**Mass Nutrition a 500$**. Cuando no tengas dinero pero quieras entrenar a tus pupilos a lo grande, selecciona el entrenamiento "aerobics" y pulsa al mismo tiempo ◀ + A.
•**Boxeadores en Bronze Class**: En modo Campeonato, nombra tu gimnasio como "BRONZE".
•**Boxeadores en Silver Class**: "SILVER" es el nombre de tu gimnasio.
•**Boxeadores en Gold Class**: Pon "GOLD" como nombre del gimnasio.
•**Vestimenta**: Cuando selecciones personaje, pulsa ◀ y ▲.
•**Boxeadores en Championship Class**: Introduce "CHAMP" como nombre del gimnasio.

RESIDENT EVIL 2


•**Invencible**: ▼▼▼▼◀◀
•**Munición infinita**: ▲▲▲▲▶ ▶▶▶ L R L R ▶ ◀
•**Hunk**: ▲▼◀▶◀◀▶▶ L R ▲ ▶ ▼ ◀
•**Tofu**: ▲▼◀▶◀◀▶▶ L R ▲ ◀ ▼ ▶

Debéis introducir las combinaciones en la **pantalla de Load Game**, la que tiene una máquina de escribir de fondo.

REVOLT
•Introduce **B, A, Z, Z, B, L, A, C** y tendrás absolutamente todo.
•Para correr los circuitos en **modo reverse**, basta con superar todos los records en modo Time Trial en todas las pistas. Si pulverizas los cronos en las pistas espejo, podrás correr en modo reverse-espejo.

RIDGE RACER 64
Empieza una carrera en modo Grand Prix. Cuando den la salida, **date media vuelta y golpéate contra el muro** hasta que lo atravieses (un poco rústico, pero funciona). Estarás corriendo en modo espejo. Si ganas la carrera, conseguirás el carrito de golf.

ROAD RASH 64
•**Todos los circuitos y motos**. En el menú principal, pulsa ▲◀◀▶ L R ▼ Z. Oirás un sonido que confirma el truco.
•**¿Quieres ser el poli?** En el menú principal, pulsa Z ◀ ▼ ◀ Z L R ▼
•**Motos más rápidas**. Completa todas las carreras del modo "Big Game" para desbloquear dos "amotos" que superan los 350 Kmh.
•**Scooters a toda pastilla**. En el menú principal, pulsa ▼ ▶ ▲ ◀ Z Z L ◀.
•**Selección de nivel**. En el menú principal, pulsa:
Stage 2 ▶ ▶ Z ▶ ◀ ◀ ◀ ▲
Stage 3 ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ◀ ▼ Z
Stage 4 ▶ ▶ ▼ ◀ ▶ ▶ Z ◀
Stage 5 Z ▶ ▼ ◀ ◀ ▶ Z ◀

ROADSTERS
Dirígete a la pantalla de selección de corredor y pulsa Z. Ahora sustituye el nombre por alguno de éstos para obtener diferentes vehículos.
•**Car Radio**: Convierte tu coche en uno de radiocontrol. Te permite correr siguiendo la acción desde las cámaras de las repeticiones.
•**FastBUCKS**: Comienzas el juego con un cuarto de millón de dólares.
•**BigWheels**: Ruedas de tractor.
•**Chopper**: Verás la carrera desde una vista superior, como si fueses en helicóptero.
•**Smurfing**: Todas las voces suben unas veinte octavas el tono.
•**Skywalker**: Las ruedas serán sustituidas por haces de luz y tu coche levitará sobre la carretera.
•**Extra rez**: Activa el modo de Alta Resolución si estás utilizando Expansion Pak. Tienes que ir a la pantalla de opciones.
•**Anyway**: Desbloquea todos los circuitos en modo reverse y espejo.
•**CheatsOff**: Desactiva todos los trucos.

ROBOTRON 64
•**Comenzar con 126 vidas**:
Fácil: **TFTTDQSKBB**
Normal: **THTTNQSKBB**
Insano: **TKTTDRSKBB**
•**50 Vidas**: En el menú setup introduce la siguiente secuencia:

◀ ▶

•**Juego automático**: Repite tres veces en el menú setup la secuencia ◀▶▲▼◀▶◀▶
•**Modo debug**: En el susodicho menú, introduce ▲▼▶◀▼▲◀ ▶▲▼. Los gráficos se reducirán a cuatro líneas mal puestas.
•**Selección de nivel**: Hala, al menú setup y presionas ▼▲◀▼◀ ▶▼▶.
•**Lanzallamas**: Presiona ▼▶▼▶ ▶ mientras juegas.
•**Spray de radiación**: Pulsa ▲▼▶ ◀ en mitad del juego.
•**Escudo**: Presiona ▼◀◀▶ para defenderte mejor.
•**Aumento de velocidad**: Pulsa ◀◀ ▶▶ ▲mientras juegas.
•**Disparo doble**: Mientras juegas, ▲ ▲▲▲.
•**Disparo triple**: En plena partida, ▶ ▶◀▼.
•**Disparo cuádruple**: En mitad de partida ▼▼▲ y ▶ para que no se escape ni uno.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS
Pausa el juego y pulsa las siguientes secuencias dependiendo de los efectos que desees (las direcciones se introducen con la cruceta).
•**Gravedad baja**: Z R Z R ▼ R R ▶ ▶ R
•**Gravedad alta**: ▲ ▶ ▶ R ▶ R Z R R ▲
•**Fricción baja**: ▲ R R ◀ Z Z ▼ ◀ ▲ ▶
•**Más velocidad**: Z ▶ ▼ ▲ ▼ R ▲ ▼ ◀ ▲

ROGUE SQUADRON
Ve a la pantalla de passwords e introduce:
•**Credits**. Para ver la secuencia de créditos.
•**Chicken**. Para entrar en un minijuego controlando un AT-ST.
•**Farmboy**. Para poder jugar con el Halcón Milenario en algunas fases.
•**Tiedup**. Para jugar con un TIE-Interceptor. Está detrás del Halcón Milenario, pulsa ▲.
•**Toughguy**. Power up.
•**Maestro**. Para la banda sonora.



•**Koelsch**. Para jugar con un Cadillac en lugar del V-Wing.
•**ACE**. Para subir el nivel de dificultad.
•**Deaddack**. Para poder acceder a todos los niveles, incluso los ocultos.
•**Radar**. Para que el radar tenga en cuenta los obstáculos y señale con puntos amarillos los lugares más altos.
•**HARDROCK**: Introdúcelo, vuelve a la primera pantalla y espera a que pase la demo.
•**HALIFAX**. A continuación escribe !YNGWIE!. El Naboo Starfighter de Anakin aparecerá en la pantalla de selección de nave.

RUGRATS:SCAVENGER HUNT
¿A que no sabías que hay un nivel escondido en el juego? Pues para demostrarte que así es, te vamos a dar el código mágico. Mantén Z y pulsa R y A en la pantalla del título. Aparecerá una pantallita de passwords. Ahora haz Z A A B R y L. El stage oculto está en el nivel del Templo de Angélica.

RUSH 2
Lo primero es **activar el menú de trucos**. Ve a la pantalla **Set up** y deja pulsado L + R + Z. Mientras, pulsa los cuatro botones C. Una vez dentro del menú, resalta el truco que quieres activar y mira aquí abajo.
•**Burning Wreck**: Mantén ▲ y presiona Z cuatro veces.
•**Mass**: Mantén L y R, y presiona ▲ ▼ ◀ ▶.
•**Killer Rats**: Mantén L y R, y presiona Z cuatro veces.
•**New York Cabs**: Presiona R L Z ▲ ▼ ▲.
•**Resurrect in Place**: Mantén Z y ◀ y pulsa ▶ Ahora mantén Z y ▶ y pulsa ◀
•**Frame Scale**: La misma operación que en Resurrect in Place, pero cambiando ◀ por ▼ y ▶por ▲
•**Tire Scaling**: Exactamente igual que Resurrect in Place.
•**Auto-Abort**: Rápidamente presiona ▲ 4 veces.
•**Game Timer**: Misma operación que Frame Scale.
•**Gravity**: Mantén Z y pulsa ◀ ▲ ▶ ▼ 4 veces.
•**Cone Mines**: Mantén Z y pulsa L + R 4 veces.
•**Track Orientation**: Con L y R presionados, pulsa ▲ ▶ ▼ ◀ ◀ ◀ ◀ ◀.
•**Super Speed**: Con L y R presionados, pulsa ▲ ▼ ◀ ▶.
•**Inside-Out Car**: Mantén ▶ + ▼ y pulsa L + R Z.
•**Damage**: Presiona R ▼ L, 2 veces.
•**Invincibility**: Pulsa L ▲ R, 2 veces.
•**Invisible Car**: Con L + R pulsados, presiona ▲ ▼, 5 veces.
•**Invisible Track**: Con L + R pulsados, presiona ▼ ▲, 5 veces.
•**Brakes**: Mantén ▲ + ▶ y presiona Z 3 veces.
•**Super Tires**: Mantén L + R y pulsa ▲ ▶ ▼ ◀, 2 veces.
•**Suicide Mode**: Mantén Z y pulsa ▼ ◀ ▲ ▶, 2 veces.
•**Do the Dew!**: Presiona la secuencia L + R + ▼ L + R+ ◀ L R + ▲ L + R + ▶ 2 veces y pulsa Z.
•**Levitation**: Mantén L + R + Z y pulsa ▲ 4 veces.
•**Fog Color**: Mantén Z y pulsa ◀ ▲ ▶ ▼, 3 veces.
•**Stunt Mode**: Mantén los botones C y presiona R A Z L.

SAN FRANCISCO RUSH
•**Cambiar el tamaño de las ruedas**: En la pantalla de selección de auto, pulsa y mantén ▶ luego ◀ y suelta ambos. Repite la operación y cambiarás las ruedas traseras. Para las delanteras, haz lo mismo empezando por ◀ y luego ▶.
•**Cambiar la anchura del coche**: En la misma pantalla, pulsa y mantén ▼ luego ▲ y suelta. Repite la operación.
•**Cambiar el color de la niebla**: En la misma pantalla, pulsa y mantén Z, y presiona tres veces ▼ Repite para ver más colores.
•**Cambiar el peso del coche**: En SET UP, mantén Z y presiona ▲ ▼. Suelta Z y pulsa ▲ ▼ ▲ ▼.
•**Cambiar las texturas**: En SET UP, mantén pulsado ▶ y presiona L. Suelta ambos y pulsa Z. Repite la operación.
•**Cambiar la cámara**: En carrera, mantén L y pulsa ▲ ó ▼.
•**Conducir una piedra humeante**: En la pantalla de selección de auto, mantén ▲ y presiona Z 4 veces. Repite y verás más "coches" raros.

SCARS
•**LGSSSX**: Crystal Cup.
•**CRKKYY**: Diamond Cup.
•**DZPKK**: Zenith Cup.
•**SDSSRT**: Scorpion Car.
•**TRTTLL**: Cobra Car.
•**NRNNRR**: Cheetah Car.
•**YMSTTR**: Panther Car.

SHADOWS OF THE EMPIRE
•Introduciendo tu nombre como _**Credits** (donde _ equivale a un espacio en blanco) y respetando mayúsculas y minúsculas al dedillo, comienza una partida en Battle of Hoth. Podrás ver la secuencia final y los créditos.
•Una vez que hayas terminado el juego en nivel hard o Jedi, **introdúcete en "Escape From Echo Base"**, llégate hasta la nave e intenta matar a la gentecilla con el Disruptor Blast. Palmarás, claro, pero te levantarás a los pocos con 0 de vida en el marcador.
•Para potenciar las armas introduce _**Jabba** como tu nombre.
•Completa el nivel Medium con los Challenge Points, y podrás destrozar la Skyhook con un X-Wing. Si en ese momento mantienes 5 segundos el botón ▼ pilotarás un Tie Fighter.

• La palabreja a introducir como nombre es _Wampa__Stompa. Ahora, para conducir un AT-ST, métete en Battle of Hoth y espera a que aparezca uno. En ese momento, presiona ◀ + ▶, seguido de ▲. A continuación pulsa ▶ cambiando las vistas hasta que estés pilotando un AT-ST. Si te hace más ilusión ser un Wampa, ve a Escape From Echo Base en nivel de dificultad media o alta y repite la operación del AT-ST. Haciendo esto en el nivel normal, presionando ▶, pasarás a ser un Snowtrooper.

SNOWBOARD KIDS

• **Acceso a todas las pistas y corredores:** En la pantalla principal, pulsa ▼ ▲ ▲ ▲ ▼ ▲ L R Z ▼ ▶ ▲ B ▼ ▼ y START.

SOUTH PARK

• **SCREWYOUGUYS.** Para ver los créditos.
• **FATTERKNACKER.** Para disfrutar de munición ilimitada.
• **BOBBYBIRD.** Para activar todos los trucos de una vez.

STAR WARS RACER



• **Debug Menú.** Empieza una partida en Tournament Mode. Cuando te pida las iniciales, mantén Z y pulsa L para introducir cada letra. Las letras que vayas escribiendo aparecerán en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Introduce la palabra **RRDEBUG** y lleva el cursor hasta END. Escribe ahora tus iniciales de la forma habitual. Pulsa START en mitad de la carrera y usa la cruceta para pulsar ◀ ▼ ▶ ▲.
• **Invencibilidad.** Introduce "RRJABBA". Pulsa START en la carrera y la combinación de antes.
• **Modo Espejo.** Escribe **RRTHEBEAST**. Pausas, pulsas, y gol.
• **Dual Control.** Conecta un mando de control en el puerto uno y otro en el puerto tres. El protocolo de siempre para introducir **RRDUAL**.
• **Menú Extra-debug:** En la pantalla de las iniciales, mantén Z y pulsa con L **RRDEBUG**. Sigue los mismos pasos para introducir **RRTANGENTABACUS**. Empieza una carrera, pausa y pulsa ▲ ▶ ▼ ◀. Aparecerá la opción Game Cheats
• **Correr con Jinn Reeso:** Para que este truco funcione debes haber sacado antes a Mars Guo ganando la carrera correspondiente. Selecciona una partida nueva y manten Z mientras introduces como nombre **RRJINNRE**.
• **Correr con Cy Yunga:** Una vez desbloqueado Jinn Reeso, Introduce de la misma forma **RRCYYUN**.
• **Ver a los programadores:** Si tienes suficiente nivel como para haber ganado en todos los circuitos de cada torneo, podrás activar el modo espejo. Cuando esté en marcha, espera a que aparezca una demo y pulsa ▲ para ver una foto de los desarrolladores del juego.

STARSHOT SPACE CIRCUS

Para acceder a la lista de trucos de este cartucho, pausa el juego y pulsa, resaltando la opción indicada, lo siguiente:

Para entrar en WARP++
• Resalta "Continue level (tal planeta)" y pulsa ▲ ▼.
• Resalta "new game" ▲ ▼.
• Resalta "Options" ▶ A.

Para entrar en MASTER WARP
• Resalta "Warp++" y pulsa ▲.
• Resalta "options" y pulsa START.

SUPER SMASH BROS

Juega con **Captain Falcon** (uno de los pilotos de F-Zero X) completando el juego en menos de 20m. Consigue a **Jigglypuff** simplemente completando el juego. Y haz aparecer a **Luigi** pasando el Bonus Practice 1 con los 8 personajes disponibles en principio.

SUPERMAN

Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ en la pantalla del menú. Sonará una vocecilla si lo haces como corresponde. Después, en juego, pausa e introduce el código que quieras.
• **Heat vision:** R L.
• **Superar los niveles:** ▲ ▼.
• **Rellenar la energía:** Z R.
• **Supersoplido:** Z L.
• **Supervelocidad y supervuelo:** R Z.
• **Superfuerza:** L Z.
• **Elegir nivel:** Juega el primer nivel hasta que el juego te permita salvar la partida, salva y haz un reset. Carga la partida y, cuando salga el mensaje indicando que puedes insertar el Rumble Pak, presiona L + B durante un segundo. Sal de la pantalla con A y podrás seleccionar el nivel que te plazca.

TETRISPHERE

• **Jugar en modo lines:** Introduce LINES como tu nombre.
• **Jugar en cualquier esfera:** Elige modo single y antes de meter nombre pulsa L ▼ y ▶ simultáneamente. Introduce **planeta, ovni, cohete, corazón y calavera**.

• **Para oír nuevas melodías:** Haz lo mismo que en el truco anterior e introduce **G(cabeza de alien)AMEBOY**.
• **Ver créditos:** Introduce **CREDITS** como tu nombre.
• **Visitar el Vortex:** Introduce **VORTEX** como nombre y deja pulsado reset.

THE NEW TETRIS

• **Inteligencia artificial más rápida:** Introduce AI2EZ4U? como tu nombre y empieza una partida.
• **Juego más rápido:** 2FAST4U.
• **Caleidoscopio:** cambia el modo de música a CHOOSE y el tema musical a HALUCI. Escribe HALUCI como nombre, lleva el cursor hasta END sin pulsar START y presiona A.

TONIC TROUBLE

La primera vez que te encuentras con el doctor, debes colocarte enfrente y pulsar rápidamente la siguiente secuencia: R R ▼ ▲ ▲ ▲ ▼ ▼ ▶ ▲ ▲ ◀ ▲ ▶ ▲ ▶ ▲ ▼ ▲ ▼ ◀ ▶ START. Si lo haces bien recibirás todos los items especiales. Se rumorea también que pausando el juego y pulsando A B A B ▲ ▶ ◀ ▲ ▼ Z pasarás directamente a la batalla con Grogh.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Selecciona a Dick y comienza una partida. Pausa el juego y, con L presionado, pulsa la secuencia ◀ ▼ ▶ ▼ ▲ ▶ ◀. Sal del juego y selecciona de nuevo un skater. En el lugar que ocupaba el oficial Dick estará Private Carrera

Pausa en mitad de una partida y, con L pulsado, prueba estos códigos.
• **Balance Perfecto:** ▲ ▶ ◀ ▲ ▶ ▶ ▲ ▼.
• **Recomenzar escenario:** ◀ ▶ ▼ ▲ ▼.
• **Los puntos se multiplican por diez:** ▼ ▶ ▲ ▶ ▲ ▲ ◀ ◀.
• **Cámara veloz:** ▶ ▲ ▼ ▼ ▲ ▼.
• **Cámara lenta:** ▼ ▼ ▲ ◀ ◀.
• **Tricks:** ▲ ◀ ▼ ▼ ▲ ▼ ▼.
• **Estadísticas con diez cintas:** ▲ ◀ ◀ ▲ ▼.
• **Estadísticas con trece cintas:** ▲ ◀ ◀ ▲ ▼.
• **Todas las cintas:** ▶ ◀ ▲ ▲ ▲ ▶ ▼ ▲.
• **Más velocidad:** ▲ ◀ ▼ ▼ ▲ ▼ ▶.
• **Foto:** ▼ ◀ ▲.

TOP GEAR OVERDRIVE

En el menu principal, supón que cada opción está numerada como sigue: **Championship=1; Versus=2; Setup=3; Credits=4.** Pulsa Z en la opción correspondiente para introducir los siguientes códigos.
• **4,1,1,2.** Acceso a todos los coches normales.
• **4,4,2,4,3,1,1,1,2.** Acceso a los coches secretos además de los normales.
• **2,1,1,4,3,3,1.** Comenzar en la cuarta temporada.
• **3,1,4,2,2,3,1,2,4,1.** Comenzar en la quinta temporada.
• **4,3,2,1,1,4,1,2,3,1,4,3,3.** Comenzar en la sexta temporada.
• **3,3,1,2.** Ver créditos de final de juego.
• **4,2,3,1,2,2.** Acceso al coche secreto Wienermobile.
• **1,4,2,3,2,1,3,4.** Acceso al coche secreto Nintendo Power.

TOP GEAR RALLY

• **Sin texturas:** En carrera, pulsa B ◀ ▶ ▲ ▲ Z ▶.
• **Pista multicolor:** En carrera, pulsa ▼ Z B ▲ ▲ ▶.
• **Cambia el color del coche:** En la pantalla "decal", la última antes de empezar a correr, pulsa y mantén los cuatro botones C, L y R. Utiliza la cruceta para aumentar o reducir el brillo del coche.
• **Desbloquear todos los coches:** Empieza una carrera y pulsa A ◀ ◀ ▼ A ▶ y Z. Vuelve al menú principal para elegir coche.

TOP GEAR RALLY 2

• **100.000 créditos:** L Z START L L.
• **Puntos máximos de campeonato:** L A ◀ L L.
• **Transforma el coche en una rueda gigante:** ◀ Z R ▼ ▼.
• **Al revés:** ▲ Z START ▲ ▼.
• **Gigante:** R ▶ R ◀ ▲.



• **Repara todos los daños:** L Z R L START.
• **Los coches de la CPU chocan:** ▶ ▶ ▶ ▶ ▼.
• **Modo alta resolución (imprescindible Expansion Pak):** ◀ ◀ ◀ L L.
• **Sin daños:** L Z START ▲ ▲.
• **Coches elásticos:** ▲ ◀ R ▲ ◀.
• **Vista Volcano Valley:** ◀ Z R L ▼.
• **Vista Speed Warp:** Z ◀ R ▲ ▶.
• **Vista sin profundidad:** Z ▶ R ▲ ▶.
• **Aspecto basado en la velocidad:** Z ◀ L ▲ ▶.
• **Vista Chubby World:** Z ▶ L ▲ ▶.
• **Rueda bamboleante:** R ▶ START ▼ Z.

TOY STORY 2

Para comenzar en el nivel que quieras, en la pantalla de START pulsa ▲ ▲ ▲ ▲ ▼ ▼ ▲ ▼ ▼ ▼ ▼.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Selecciona "Enter Cheat" e introduce alguno de los códigos de aquí abajo. Luego selecciona "Chat Menu" para activarlos.
• **Greg mode: GRGCHN** (Armas, munición ilimitada, enemigos cabezones, y créditos).
• **Robin Cheat: RBNSMTH** (Todo lo anterior e invencibilidad).
• **Créditos: FDTHMGS.**
• **Spirit Mode: THSSLKSCL** (Todo se ralentiza pero Turok se mueve más rápido).
• **Pen and Ink Mode: DLKTDR** (Blanco y negro)
• **Infinite Ammo: BLLTSRRFRND** (Munición ilimitada).
• **Infinite Lives: FRTHSTHTTRLSCK** (Vidas infinitas).
• **Gallery Code: THBST** (Ver todos los enemigos del juego).
• **Disco Mode: SNFFRR** (¡YEAH!, DANCE, DANCE).
• **All Weapons: CMGTSMMGGTS** (Todas las armas).
• **Dana Mode: DNCHN** (Los enemigos son insectos).
• **See All Enemies: NSTHMNDNT** (Los enemigos desfilan por la pantalla).
• **Purdy Colors: LLTHCLRSFTHRNB** (Caquita por todas partes).
• **Quack Mode: CLLTHTNMTN** (Desactiva el antialiasing).
• **Big Cheat: NTHGTHDGDCRTDTRK.**
• **Para hacer las fases de bonus más fáciles.** Salva una partida con la salud y el arsenal a tope, entra en el nivel de bonus y justo antes de caer en la bruma azul que te lleva al principio, pulsa START. Carga el juego grabado y podrás afrontar el nivel de bonus en mejores condiciones.

TUROK 2

Todos los trucos: **BEWAREOBLIVIONISATHAND.**

TWISTED EDGE

Todos los trucos se introducen en la pantalla de opciones de sonido.
• **Art boards:** ON, 5, 1, 3, ◀+▶.
• **BOSS board:** OFF, 6, 3, 4, ▲.
• **Midway board:** ON, 8, 4, 5, ▶.
• **Todos los corredores:** OFF, 4, 1, 2, ▶+▼.
• **Pequeño Bob:** ON, 7, 7, 5, L.
• **Corredor nudista:** OFF, 6, 4, 6, ◀ + ▶+ R.
• **Easy Tracks:** ON, 7, 2, 6, L.
• **Normal Tracks:** OFF, 3, 5, 6, R.
• **Hard Tracks:** ON, 5, 2, 4, Z.
• **Long Credits:** OFF, 2, 2, 3, ▲+ Z.
• **Stunt Credits:** ON, 1, 3, 7, ▼+ Z.
• **Modo nocturno:** ON, 2, 8, 5, Z +▲.
• **Modo hormiga:** ON, 1, 6, 1, Z +▶.



V-RALLY

- En la pantalla de "Press Start", pulsa L + R ◐ ◐ L + R y luego START.
- En la siguiente pantalla, mantén Z y pulsa repetida y rápidamente L hasta que aparezca Cheat Mode.

VIGILANTE 8

- **JTBT7CFD1LRMGW.** Abrir todos los niveles y personajes.
- **MIX_MATCH_CARS.** Coger el mismo coche en modo multiplayer.
- **LIVING_FOREVER.** Eres invencible.
- **FIRE_NO_LIMITS.** Armas rápidas.
- **LONG_SLIDESHOW.** Ver todas las secuencias finales.
- **MAX_RESOLUTION.** Veréis lo que da de sí el Expansion PAK.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

Para introducirlos, elige options y después Game Status con el botón A. Pulsa L R A simultáneamente y escribe:.

- **GO RAMMING:** Los vehículos son más pesados y causan más daños.
- **MORE SPEED:** Son más rápidos.
- **NO GRAVITY:** Prácticamente flotan.
- **RAPID FIRE:** Armas veloces.
- **DRIVE ONLY:** No aparecen add-ons.
- **GO MAX REZ:** Modo ultra-resolución.
- **GO SLOW MO:** Jugar a cámara lenta.
- **MIXED CARS:** En modo multijugador, más de uno puede elegir el mismo vehículo.
- **QUICK PLAY:** Modo Quick Start.
- **UNDER FIRE:** Los enemigos acuden a ti como moscas a la miel.
- **JACK IT UP:** Adiós a la suspensión.
- **HOME ALONE:** No hay enemigos.
- **GO MONSTER:** Rueda Monster Truck.
- **BLAST FIRE:** Los misiles causan daños extra.
- **LONG MOVIE:** Ver los finales.

VIRTUAL POOL 64

Para volver a tirar si te ha salido mal, pon la repetición, pulsa R para obtener la vista aérea, mueve el palo en la dirección que quieras y pulsa A para recuperar el tiro.

WAR GODS

- **Menú de trucos:** En la pantalla del título presiona ◐ ◐ ◐ B B A A .La pantalla hará un flash. Dirígete a la pantalla de opciones y entra en el nuevo menú.
- **Game Timer:** Activa y desactiva el contador de tiempo.
- **Easy Fatalities:** Presionando todos los botones de ataque veremos el fatality de nuestro luchador.
- **Player 1 Skill:** Modifica la cantidad de daño que inflige el jugador uno.
- **Player 2 Skill:** ¿Tú qué crees?
- **Level select:** Te hartarás de jugar en el escenario elegido.
- **Jugar con Exor:** En la pantalla de selección de personaje, pulsa en la cruceta la secuencia ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐.
- **Jugar con Grox:** En el mismo sitio pulsas ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐.
- **Elección de luchador aleatoria:** Mantén ▲ y presiona START.

WAVE RACE 64

Para que las crías de delfín nos sigan en el Warm Up, sólo tienes que dar entre 3 y 7 vueltas al circuito. Si lo estás haciendo bien, el delfín saltará por la rampa frente al arco de roca. Si entras y sales del calentamiento 20 veces, verás un delfín bien hermosote.

WIPEOUT 64

- **CYCLONE.** Completa el modo "Weapons" con el rango "bronce" para activar las armas más potentes. Todos los ataques causarán un 100% de daño.
- **PIRANHA II.** Concluye el modo "Time" con el rango "bronce"
- **VELOCITAR.** Este nuevo circuito aparecerá cuando concluyas el modo "Race" con el rango "bronce".
- **SUPER-COMBO CHALLENGE.** Supera los tres desafíos anteriores.
- **Todas las naves:** En el menú principal, mantén Z L y R, y pulsa a continuación ◐ 4 veces, ◐ ◐ ◐.
- **Energía infinita:** Mientras juegas, deja pulsado Z L y R, y presiona ◐ ◐ ◐ ◐, 2 veces.
- **Armamento infinito:** En juego, deja pulsado Z + L + R y presiona ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

- Para tener acceso a **todos los coches de la categoría GT2**, comienza un campeonato y en la pantalla de selección de equipo pulsa la secuencia: Z ▶ Z Z Z B ◐ A ▶ START.
- Para cambiar el color de tu vehículo, pulsa Z cuando lo selecciones.
- Desbloquea el circuito de Sidney introduciendo **FROZENSKY**.
- Estos códigos se introducen usando la cruceta direccional y teniendo el juego pausado a mitad de la partida:
  - **Vista superior:** ◐ ◐ ◐ A ◐ A A A.
  - **Derrapes sangrientos:** B ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐.

En el modo **Quick Race**, uno de los más atractivos, si ganas en un circuito con un determinado coche, desbloquearás variaciones del recorrido en otros circuitos.

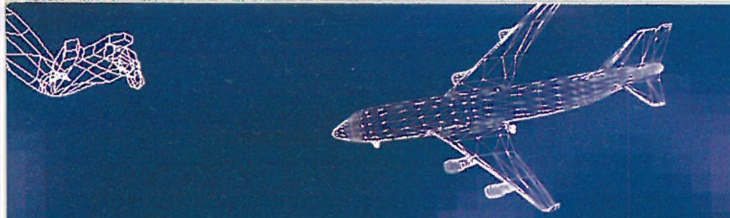
XENA

Pulsa en la pantalla del menú principal la siguiente secuencia: ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐ ◐. Ahora pulsa en esa misma pantalla cualquiera de estos códigos:

- **Jugar con Despair:** ◐ ◐ ◐ ◐.
- **Vestir a Despair de conejito:** ◐ ◐ ◐ ◐.
- **Nivel de dificultad Titan:** ◐ ◐ ◐ ◐.
- **Enfrentar a Xena con Gabrielle:** ◐ ◐ ◐ ◐.

Dejando presionado el botón que tengas asignado a Target y pulsando la primera secuencia del menú principal en mitad de un combate, volverá a oírse el sonidillo. Podrás entonces hacer estos otros truquejos:

- **Chavalines:** Puño débil, puño fuerte, patada fuerte, patada débil, Target.
- **Payasete:** Puño débil, puño débil, Target.
- **Invisibilidad:** Patada fuerte 3 veces, patada débil, agacharse.
- **Sólo polígonos:** Puño fuerte, puño fuerte, Target.







NINTENDO 64 14.990



NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490



CABLE RF 2.990

MANDO DE CONTROL 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)

MEMORY EXPANSION PAK 4.990

MEMORY PAK 2.990



RUMBLE PAK 3.490

TRANSFER PAK 2.990











ARMY MEN SARGE'S HEROES	~~8.990~~	8.490
CASTLEVANIA	~~4.800~~	4.490
CASTLEVANIA 2	~~11.900~~	9.990
DONKEY KONG 64 + MEMORY	~~12.590~~	10.990
GEX 3: DEEP C. GECKO	~~9.990~~	9.490
HYBRID HEAVEN	~~4.800~~	4.490
ISS 2000	~~11.900~~	10.990
I. TRACK & FIELD: SUMMER G.	~~9.990~~	9.490
JET FORCE GEMINI	~~9.990~~	9.490
MICRO MACHINES 64 TURBO	~~9.990~~	4.990
NBA IN THE ZONE 2000	~~11.900~~	10.490
OPERATION WINBACK	~~8.990~~	8.490
PERFECT DARK	~~10.990~~	10.490
POKÉMON STADIUM + T. PAK	~~12.990~~	12.490
QUAKE 64	~~3.990~~	3.690
RAYMAN 2	~~9.990~~	9.490
RIDGE RACER 64	~~9.990~~	9.490
TAZ EXPRESS	~~9.990~~	9.490
TUROK 3: S. OF OBLIVION	~~9.990~~	9.490
TUROK: RAGE WARS	~~5.990~~	5.490























GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490





ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 1.290 (BLACK, PURPLE)



GAME BOY CÁMARA ~~7.990~~ 3.990 (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)



LINK CABLE LOGIC 3 1.490 (BLACK, PURPLE)



MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER 2.990 (GREY, PURPLE)











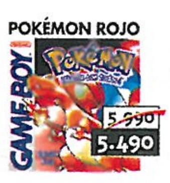




















CARL LEWIS ATHLETICS 2000	~~5.995~~	5.490
DRIVER	~~5.990~~	5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000	~~5.900~~	5.490
INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES	~~5.900~~	5.490
KONAMY GB COLLECTION VOL. 4	~~5.900~~	5.490
METAL GEAR SOLID	~~5.900~~	5.490
PERFECT DARK	~~6.990~~	6.490
POKÉMON AMARILLO	~~5.990~~	5.490
POKÉMON AZUL	~~5.990~~	5.490
POKÉMON PINBALL	~~5.990~~	5.490
POKÉMON ROJO	~~5.990~~	5.490
RAYMAN	~~5.995~~	5.490
SPIDER-MAN	~~6.490~~	5.990
TOMB RAIDER	~~6.990~~	6.490
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION	~~5.990~~	5.490
X-MEN: MUTANT ACADEMY	~~5.990~~	5.490





pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara. Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS